ヤング・セレクション ファミコン 必勝攻略カード

★おまけのぬり絵だよ。君の好きな色にぬってみよう！

ヤング・セレクション **ファミコン 必勝攻略カード**

もくじ

「ゼルダの伝説」物語紹介

ハイラルに君臨する大魔王ガノン。魔の軍団を率い、暗黒の支配をねらう。そんな闇に閉ざされたハイラルに、ひとすじの光が射した。リンク、希望の光はそう呼ばれたという。

闇と恐怖の支配者、魔王ガノン

はるか遠い世界のはて、ハイラル地方にある小王国。そこには代々、神秘の力を持つといわれる黄金の三角形のことが伝えられていた。その名を「トライフォース」という。

ある日、この平和な小王国に、ガノンというバケモノが魔の軍団を率いて現われた。自らを大魔王と名のり、またたく間に小王国を征服してしまった。このときガノンは、トライフォースのひとつ「力」のトライフォースを手に入れ、その力をさらに強力にしていった。

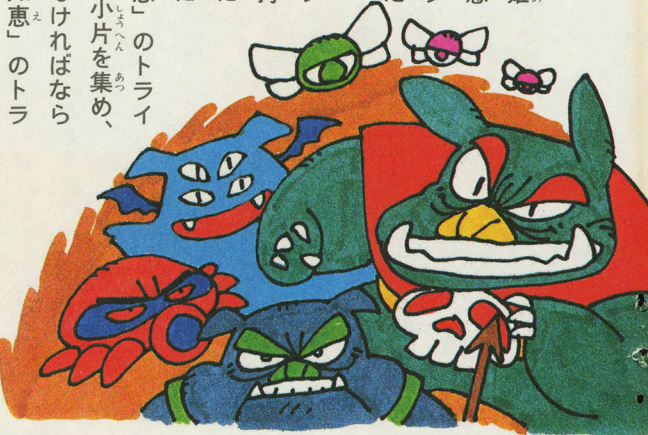
ガノンによる邪悪な支配を恐れた、小王国のプリンセス・ゼルダは、ひとつ残った「知恵」のトライフォースを守るため、それを8つの小片に分け、ハイラルの各地に隠した。そして、乳母インパに、ガノンを倒し、平和を取り戻せる勇者を探すよう命じ、旅立たせた。

山を越え、谷を渡り、ガノンの魔の手を逃れながら、勇者を探すインパ。しかし、そのインパもついにガノンの手下に取り囲まれてしまった。と、そのとき、どこからともなく少年が現われ、たくみに魔軍をあざむき、インパを救った。

知恵と勇気の少年、リンク登場

彼の名はリンク。世界を旅する冒険好きの少年だ。インパはリンクの瞳のなかに、正義に燃える炎を見た。そこでインパは、この事件の一部始終をリンクに話し、大魔王ガノンと、その軍団を倒すよう頼んだ。ゼルダ姫は、ガノンの怒りをうけ、デスマウンテンの地下迷宮に閉じこめられている。

ゼルダ姫救出を決意したリンクではあったが、「力」のトライフォースを持つガノンに対抗するには、「知恵」のトライフォースの小片を集め、完成させなければならない。「知恵」のトライフォースを手に入れて初めて、デスマウンテンへの扉は開かれるのだ。

さあ、リンクよ！ トライフォースの謎を解き、ガノンを倒して、ハイラルの平和と姫を取り戻せ。

ゲームの遊び方

ゼルダ姫を救うための冒険が始まる！

「ゼルダの伝説」の最終目的は、大魔王ガノンを倒してゼルダ姫を救いだすことだ。

ゲームは地上と地下迷宮からできており、地下迷宮には8つのトライフォースの小片が隠されている。ガノンを倒すためには、8つの小片を集めて、トライフォースを完成させなければならない。

リンクは戦いの中で、アイテムを取って成長していく。アイテムの取り方は商人から買ったり、秘密の場所で見つけることができる。

リンクを成長させなければ、怪物たちに簡単にやられてしまうぞ。

しかし、リンクにも味方がいるのだ。情報をくれるおじいさんや、ハートを回復してくれる妖精など、まだ他にもたくさんいるので探してみよう。

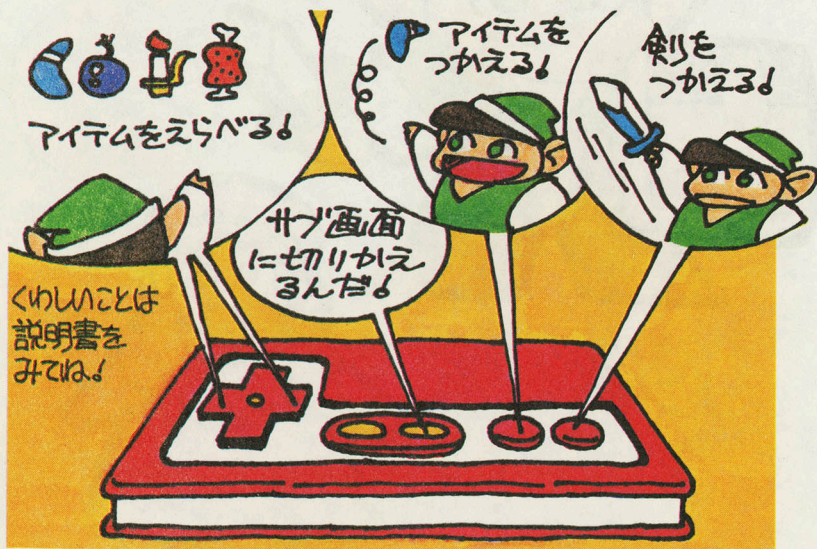
なお、リンクの生命力は赤いハートで示されている。これが全部白くなると、リンクは死んでしまうので注意しよう。

さあ、めざせデスマウンテン！

コントローラーの使い方

「ゼルダの伝説」は、キミ自身のリンクをつくって、成長させていくゲームだ。ゲームに勝つには、リンクだけではなく、プレーヤー自身の成長も必要。コントローラーを自分の手足のように使いこなせるようになれば、キミ自身がすばらしい冒険を体験できる！

これがディスクカードだ！

「ゼルダの伝説」みたいにおもしろいゲームができるのも、3倍のデータ量を持つディスクシステムのおかげ。でもディスクカードはデリケートだから、使い方には注意しよう。

主人公紹介 これが勇者リンクだ！

ゼルダ姫の乳母インパの絶体絶命の危機を救い、大魔王ガノンを倒し姫の救出を決意した少年。彼こそが「ゼルダの伝説」の主人公リンクだ！

彼は強い正義感のもちぬしで、剣やブーメランの名手である。彼の生命力は、ライフの赤いハートでしめされている。

ゼルダ姫と小王国の運命は、すべて彼にかかっている。はたして、リンクはガノンを倒すことができるのか？

勇気ある少年
リンク

捕われのヒロイン
ゼルダ姫

不思議な力、これがスグレモノのアイテム

シールド

マジカルシールド

最初から持つことのできる唯一の装備。ソードを使っていないときに石やヤリを防ぐことができる。マジカルシールドは、もっと強力な攻撃も防げるぞ。

ハート

ハートのうつわ

ハートの数は、リンクの生命力を表わしている。攻撃をうけると白くなり、全部白くなるとやられてしまう。

ハートのうつわは、リンクの生命力のハートの数をひとつ増やしてくれる。これこそ基本中の基本だ。

ソード

ホワイトソード

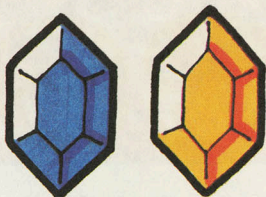
マジカルソード

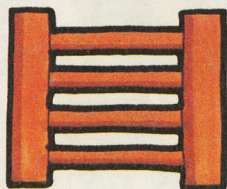
スタート地点の洞くつの中でリンクは、ソードをもらえる。たいていの敵は、このソードで倒すことができる。ライフのハートが5個以上あれば、2倍の威力のホワイトソードをもらえる。12個以上になれば、さらに2倍の威力のマジカルソードを手に入れることができる。

リンクは、いろいろなアイテムを持つことができる。

しかし、多くの敵に打ち勝つためには、基本アイテムをうまく使いこなせることが大事だ。

これがすぐれもののアイテムだ

洞くつの中にいるおじいさんにもらったり、商人から買ったりして宝物や武器を手に入れよう。また、敵を倒すと宝物をもらえることもある。たくさん集めてリンクを成長させ、ガノンをやっつけよう。

ルピー

青色のルピーは黄色のルピーの5個分の価値がある。敵を倒すと手に入れることができるぞ。たくさん集めて、武器や宝物を買おう。

はしご

これで、リンク自身と同じ幅の川や穴を渡ることができる。飛びはねない敵や、飛び道具を持たない敵なら、はしごの上のリンクは襲わない。

キーとマジカルキー(右)

迷宮内の扉には、キーを使わないと開かない扉がある。扉を1つ開けるのに、キーも1つ必要。マジカルキーは何度でも使える便利なキーだ。

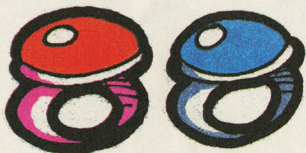
いかだ

海や湖を渡るときはイカダが必要だ。これを持っていれば、はしけから向う岸まで運んでくれる。はしけからでないと使えないので要注意。

おばあさんへの手紙

おじいさんを探しだすと、手紙をくれることがある。その手紙をおばあさんのところへ持っていくと、大切なものを売ってくれるぞ。

パワーブレスレット

リンクの体を強力にしてくれるブレスレットだ。このブレスレットをはめていれば、岩も動かすことだってできる力がわいてくるぞ。

ブルーリングとレッドリング

ブルーのリングは敵の攻撃によって受けたダメージを½に、レッドのリングは¼に少なくしてくれる、とてもありがたいアイテムだ。

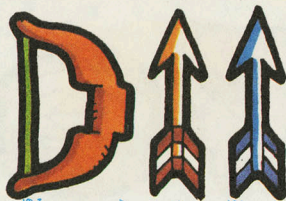
木のブーメラン(右)とマジカルブーメラン

命中させた敵の動きを封じこめたり、キースやゾルを倒すことができる。マジカルブーメランは、より遠くへ飛ばすことができる。

マジカルクロック

リンクがこれを取ると、その画面内の敵キャラの動きが止まるぞ。その画面でしか使えないが、使い方によっては最強のアイテムだ。

爆弾

仕掛けると、強力な爆風により敵を倒すことができる。1回取るごとに4つずつ補充され、初めは最高8個まで持つことができる。

弓　木の矢と銀の矢

弓と矢は、両方そろっていないと使えない。矢は、一回使うたびにルピーの数が減ってしまう。矢でしか倒せない敵もいるので注意しよう。

笛

地上でこれを吹くとたつまきがやってきて、トライフォースを取り終えた迷宮の入口までリンクを運んでくれる。ほかにも使い方があるぞ。

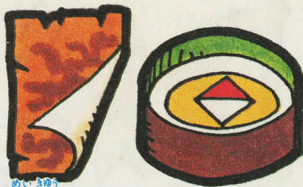
ロウソク(赤と青)

迷宮内の暗やみの部屋を明るくしてくれる。青のロウソクは1面で1回、赤のロウソクは連続で何回も使える。また、別の使い道もあるぞ。

命の水(赤と青)

命の水は、リンクのハートをすべて赤く満たしてくれる。赤い水は1回使うと青くなり、青い水は使うとなくなってしまうぞ。

敵のエサ

これで、敵をおびきよせることができる。そのあいだに、敵を簡単に倒すことができる。だが、エサに近寄ってこない敵もいるので要注意。

迷宮のマップとコンパス

マップは、迷宮の形や部屋の数を知ることができる。コンパスは、迷宮の中にあるトライフォースの位置を教えてくれる。

マジカルロッドとバイブル

迷宮内でひろうことによって、呪文を放つことができる。また、バイブルを取ると、炎を出す呪文も使えるようになるぞ。

味方キャラクター紹介 リンクの大事な仲間達

恐るべき支配の続くハイラル地方にも、リンクを助ける人たちがいた。

たったひとりで苦しい戦いをしなければならないリンク。だが、まわりは敵ばかりではなかった。リンクの味方をしてくれる人たちがいたのだ！彼らは洞くつの中や秘密の場所でじっと隠れて、リンクが来るのを待っている。そしてリンクに会うと情報、ハートのうつわ、ルピー、命の水などいろいろな物をくれるのだ。早く味方に会って、リンクを成長させよう！

ハートをくれる
妖精

泉にいて、白いハートをすべて赤くしてくれる。敵を倒して現われる妖精は、ハートを3つ赤くしてくれる。

大阪生まれ(？)の
商人

いろいろなアイテムを売ってくれる。同じ品物でも、場所によって値段が違うので安い所を探してみよう。

なぜか味方の
モリブリン

本来はリンクの敵なのだが、なぜかルピーをくれる変なヤツ。秘密の場所に潜んでいるぞ。

リンクを助ける
おじいさんとおばあさん

剣やハートのうつわ、情報などをくれる。でも、おばあさんに助けてもらうには身分を証明しないとダメなのだ。

リンクを襲う地上の敵！

暗黒の支配をたくらむガノンは、ハイラル地方を怪物の巣と変えた！ 森、湖、砂漠、いかなる地方にもガノンの魔の手がのびている。戦え、リンク！

地上には、森や湖や砂漠などが広がっている。トライフォースが隠された地下迷宮。その入口を探すリンクは、広大な地上でガノンの手下と戦わなくてはならないのだ！

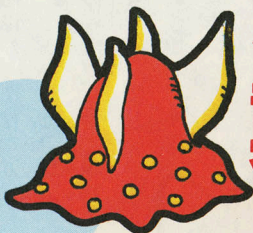
はねまわるクモ
テクタイト

飛びはねながら、リンクに迫る。でも、攻撃力は弱いのでじっくりねらえば、こわい敵ではないぞ。赤と青の二種類いる。

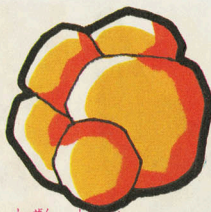
地中より出現！
リーバー

地中からリンクに接近。何匹もの連続攻撃に注意しよう。赤とそれより少し強い青いヤツがいる。

地上ダコ
オクタロック

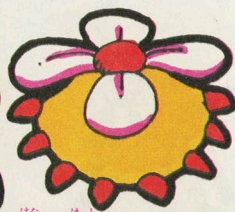
地上で一番数が多い敵。口から石を吹いて攻撃してくるが、たいした威力はない。赤いのも青いのも、すぐ倒せるぞ！

ヤリを持つ小鬼
モリブリン

森に住む小鬼。ヤリを投げて、リンクを襲う。赤と青の２種類いて、青いモリブリンは、やや手強い。ヤリをシールドで防ぎながら接近してやっつけよう。

地上の敵キャラクター

自然の障害
落石

デスマウンテンから崩れ落ちて、リンクを襲う。いかなる方法をもっても、破壊することができない。うまくかわして先に進もう。

半魚人
ゾーラ

川や湖のあるところでは、水面に注意しよう。急にゾーラが現われ、ビームを放ってくる。このビームは、小さなシールドでは防げない。

花の化身
ピーハット

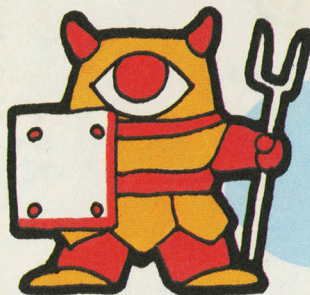
攻撃力は小さいが、止まっているときしか倒すことができない。ふわふわ飛びまわり、リンクの進路を妨害する。他の敵とのはさみうちに注意。

牙城を守る
ライネル

デスマウンテンの周辺を守っている地上では最強の敵だ。

剣を放ち、リンクに攻撃をかけてくる。普通のシールドでは受けとめられないので注意。

墓場の主
ギーニ

墓場にいるおばけ。墓石にさわると、分身が現われる。分身は倒すことができないので、まどわされずに最初からいる本体をやっつけよう。

石像兵士
アモス

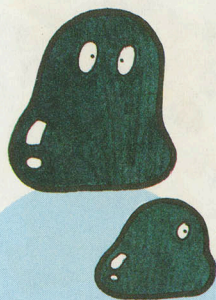
普段は石像だが、触れると動き出して、リンクに攻撃をしかけてくる。正面から触れると、ダメージをうけるので、側面から攻めよう。

恐るべき迷宮の敵たち

トライフォースを求め、リンクは地下迷宮に突入した。そこには、恐るべき怪物たちが待ちかまえていた。

地下こそガノンの世界だ！　大魔王ガノンにつかえる呪われた怪物ども。魂なき地獄の騎士、巨大ドラゴンなど、その数は地上の比ではない。しかも、トライフォースに近づくにつれ、より恐るべき怪物が牙をといでいるのだ！

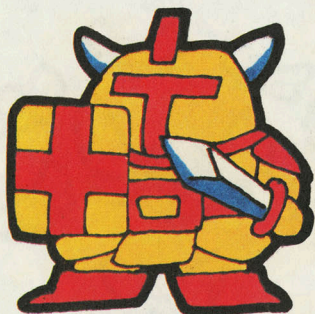
一角獣
アクオメンタス

地下迷宮レベル1の主がこいつ。翼を持った一角獣だ。ビームを3発同時に放ってくる恐しい敵なのだ。ビームをよけて、接近して攻撃！

ゼリーの怪物
ゾルとゲル

ブヨブヨしたゼリー状のモンスターだ。ゾルを切るとゲル2匹に分離する。ゲルは小さくてねらいづらいが、剣やブーメランで簡単にやっつけられるぞ。

ガイコツ兵士
スタルフォス

両手に剣を持ち、迷宮内を歩きまわるガイコツ。剣で簡単に倒せる弱い敵だが、はさみ撃ちなどに注意しよう。数が多い時はブーメランで動きを止めるといいぞ。

地下迷宮の敵キャラクター

強力な兵士
タートナック

迷宮に住むよろいで身をかためた騎士。シールドで正面からの攻撃をすべてはねのけてしまう強敵だ。側面か背後にまわって素早い攻撃をしないと倒すことはできないぞ。

巨腕
ウォールマスター

迷宮の壁から現われる手の形をした不気味な敵。あまり強い敵ではないのだが、1度捕まると迷宮の入口まで連れ戻されるから、甘く見ていると痛い目に会うぞ。

コウモリの悪魔
バイアとキース

バイアはキースの親玉で、キースに比べてやや強い程度。切ると2匹のキースになる。キースは少し動きが複雑だが、ブーメランでもやっつけることができるぞ。

巨大なサイ
ドドンゴ

大型のサイだ。レベル2のトライフォースを守っている。動きが遅く、攻撃力もあまりない。でも、固い表皮はリンクの攻撃をはね返してしまうのだ。

地底のミイラ男
ギブド

地下迷宮をさまようミイラ男。怪力の持ち主で攻撃力も強い。おまけに、ホワイトソードでも４回突かないと倒せないぞ。なかなかの強敵だ。

悪魔の羽音
パタラ

地下迷宮の奥深く潜む影の実力者。集団攻撃を得意とし、２種類のフォーメーションで攻めてくる。周囲の子分を倒してからでないと中心の親分は倒せない。

迷宮の小鬼
ゴーリア

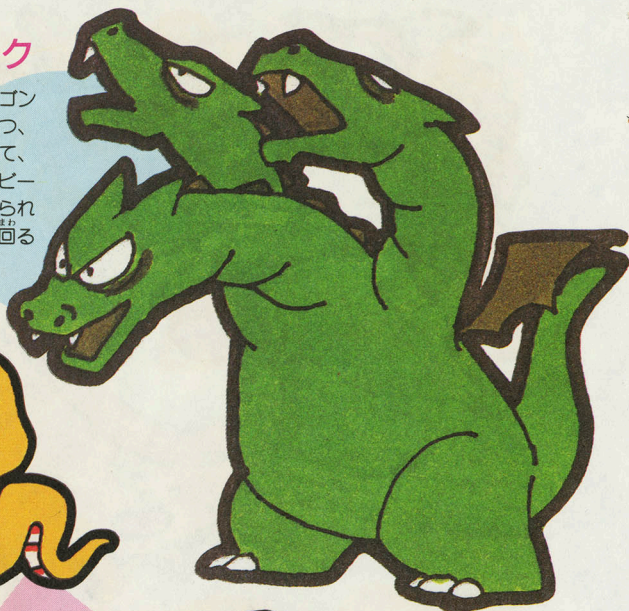
迷宮を動きまわる小鬼だ。ブーメラン攻撃をしかけてきてリンクを苦しめる。赤と青の２種類がいて、青いヤツはやや強く、少しの攻撃では倒せない。

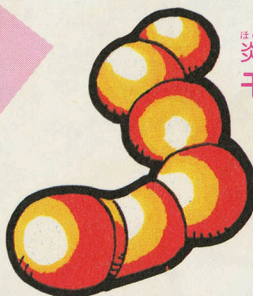
妖花
テスチタート

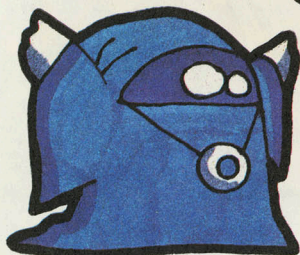
こいつは中心を攻撃しないと倒すことはできない。逆に、ウデを攻撃して取ってしまうと大変。動きがどんどん速くなってあばれ出すぞ。中心を爆弾で攻撃するのが有効だ。

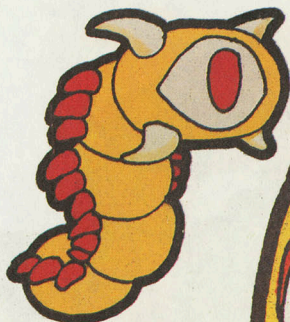
地下迷宮の敵キャラクター

巨大竜
グリオーク

この巨大なドラゴンには首が2つ、3つ、4つの3種類がいて、それぞれの口からビームを吐くぞ！　切られた首は空中を飛び回るしぶといヤツだ。

毒蛇
ロープ

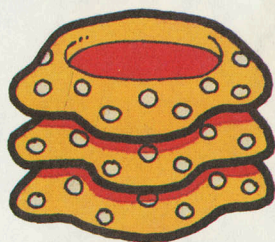
迷宮内をはいずりまわる毒ヘビ。攻撃力は弱く、剣ひと突きで倒せる。しかし、ときどき早い動きで襲ってくるので、石の多い部屋など注意が必要だ。

炎のミミズ
モルドアーム

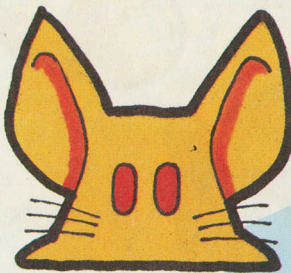
地下室で、くねくねと動きまわる大ミミズ。たいした攻撃力は持っていないが、倒すのに手間がかかる。だんだん短くなって、しまいには消えてしまうぞ。

迷宮の妖術師
ウィズローブ

レベル6以降登場する魔術師。赤と青の2種類いて、赤の呪文はリンクのハートを4つも奪ってしまう。おまけに移動術を使うことのできる強敵中の強敵だ！

巨大ムカデ
ラネモーラ

迷宮の奥にひそむ巨大なムカデの化物だ。その巨体からは、想像もできないスピードで攻撃してくるから、注意が必要。まず、胴体から攻めろ！

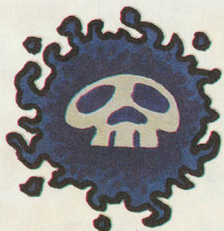
大ウニラ **デグドガ**

レベル５のトライフォースを守る大ウニラ。ふわふわと漂ってきて、その攻撃力はかなり強い。ただし、衝撃波を受けると、体がしぼんでしまうのが弱点だ。

シールド大好き
ライクライク

こいつは見かけより手強い。恐しくタフだ。それに、なんとマジカルシールドを食べてしまうのだ。迷宮でシールドを失えば、あとは苦戦のみ。

耳オバケ
ポルスボイス

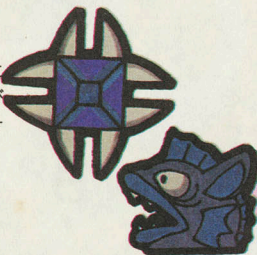
耳の大きな化物で、かなりの強敵だ。ホワイトソードでも５回以上突かないと倒せない。

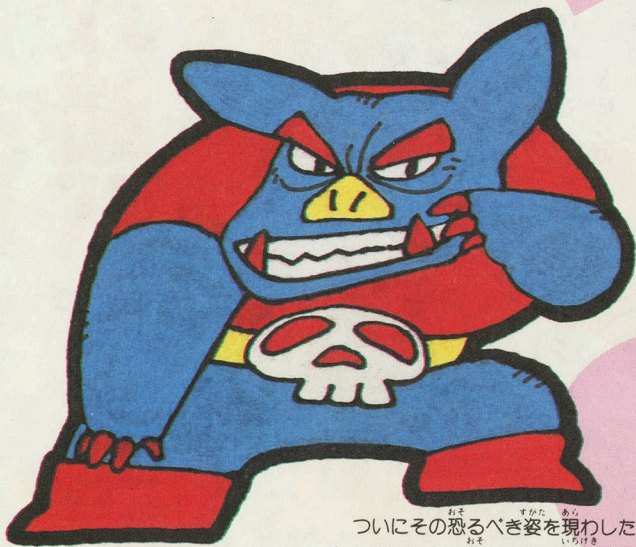
しかし、こいつは大きな音に弱いのだ。

地下迷宮の敵キャラクター

さまよう妖気
バブル

倒すことのできない、おそろしいヒトダマ。とりつかれると、手がしびれて、しばらく剣が抜けなくなる。こんなとき、他の敵に攻められたら、アウトだ！

恐怖の大ガニ　ゴーマ

レベル６のトライフォースを守る超大型のカニ。どんな攻撃もはね返し、ビームを放つ強敵。でもこいつにも弱点がある。そのヒントは迷宮のなかでつかめ。

巧妙なワナ
トラップと石像

トラップは、扉近くにあって、リンクをはさもうと近づいてくる。石像はビームを放ってくる。どちらも油断できない敵だ。

悪の帝王
魔王ガノン

ついにその恐るべき姿を現わした大魔王。姿を透明にしてリンクを襲い、その一撃はハートを４つも奪ってしまう。しかし、こいつにも弱点があるはずだが？

これが必勝攻略パターンだ

リンクの行く手には、複雑な迷宮と恐しい敵が待ちかまえている。攻略するには作戦が必要だ！

アイテムをそろえた者が勝つ！

このゲームでガノンに勝つには、リンクを成長させることが大切だ。

具体的にいうと、まずアイテムを集めまくること。ハートのうつわを取って、簡単にやられないようにする。ブーメランやマジカルソードなどを取れば、強い敵と戦っても楽に勝てるし、爆弾やろうそく、キーなどは地下迷宮で、イカダは島に渡るときに必要になる。でも、集めたアイテムの特ちょうをよく知らないとだめなんだ。

ブーメランのきかない敵をブーメランで攻撃してもムダだし、青いろうそくは1面につき1度しかファイヤーを出せない。これらのことを知っているのといないのとでは、攻略法に大きな違いがでてくるぞ。

また、数にかぎりのあるアイテムは、残りの数に注意して使おう。

アイテムさえうまく使えば、もうレベル9もこわくないぞ!

マップを作って秘密を解こう!

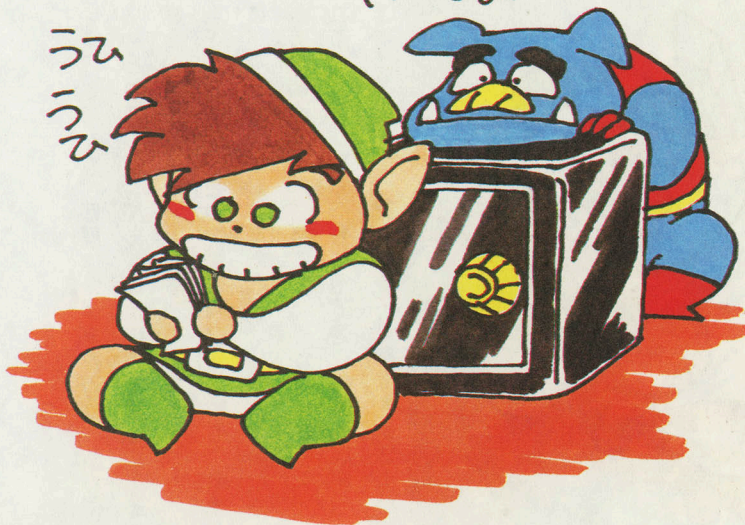
「ゼルダの伝説」の画面は、地上だけで128面もあるんだ。これはもう大変な数だ。これだけでも、このゲームのすごさがわかる。自分でもマップを作りながら進まないと、すぐに迷子になってしまうぞ。この本のおわりにあるカードを切りはなしてならべれば、かんたんにマップを作ることができる。

地下迷宮の中には秘密がいっぱいだ。とにかく、部屋は全部まわろう。もし閉じこめられてしまっても、脱出の方法は必ずある。あきらめずに、いろいろな方法をためそう。

地下迷宮には、ものすごく強い敵がいる。倒すのに、なかなか苦労するだろう。しかし、強敵の倒し方や弱点などは、どこかで誰かが必ず教えてくれるぞ。そのためにも、地下迷宮の部屋はすべてまわってヒントを探しだそう。強敵を倒さないと、トライフォースはとれないのだ。

武器も情報もルピーしだいだ!

アイテムが大切だってことは、前に書いたよね。アイテムを商人から買うためには、ルピーが必要なのだ。マジックシールドや、青いロウソクなどは、商人から買うしかほかに手にいれる方法はないぞ。敵を倒すとルピーが出ることがあるので、それを取ってたくさんためよう。リーバーやテクタイトなどが、ルピーをたくさん持っているので、ルピーを集めたいときは、これらの敵をのがさず攻撃しよう。ルピーは最高255個持てるぞ。

トライフォースの小片は、すべて集めなければならない。8つそろっていないと、大魔王ガノンのいるデスマウンテンの中には入れないのだ。トライフォースを集めるコツは、地下迷宮に入ったら、すぐにコンパスとマップを探しだすことだ。これらのアイテムはとても大切なものだぞ。

この必勝攻略カードと本の使い方・遊び方

ファミコン攻略本、初のカード方式！各カードごとにデータをデジタルに紹介。ゲームの画面ごとのチェックも簡単にできる。使い方は、キミの工夫しだい。いまやゲーム攻略もデジタルの時代だ！

この本は新方式のカードブックだ。「ゼルダの伝説」の地上画面、地下画面などが、1画面ごとにカードになっている。カードは1ページ6枚つづりになっていて、1ページごとに使うか、切り離してカードとして使うかはキミの自由だ。
カードの種類には、次の4種類がある。

①地上・地下画面
地上・地下が1画面ごとにカードになってる。

②ヒント集
敵キャラクターとの戦い方、アイテムの秘密などが、ヒントとして載っている。

③迷宮突破最短ルート
レベル1〜6の、トライフォースまでの最短ルートを書いたマップ。アイテムも全収録！

カードの裏にも情報満載

このマークがあれば、画面の特ちょうが一目でわかるのだ！

爆弾を使うと有効な面を表わしている。秘密の入口がこれでわかるぞ！

ロウソクが必要な暗闇の部屋や、ロウソクで秘密が解ける面を示す。

ワープホールを表わしている。この面から遠く離れた面に行けるのだ。

難易度マーク

弱い敵しかいないぞ。ここでやられるようでは、先はまだまだだ。

やや強い敵がいる。油断さえしなければ、簡単にクリアできるぞ。

かなり手強い敵がいる。ここを切り抜けられれば、そうとうの腕だ。

④地下迷宮マップ書き込みカード

レベル7〜9のマップを、キミが書き込めるようにしてあるのだ。ヒントもついてるぞ。

この本のカードは、次のようにいろいろな楽しみ方もできるのだ。

- ●カードによって、地上・地下1面ごとの攻略法がマスターできる。
- ●折り込み地図で、位置確認が簡単！
- ●迷宮突破最短コースで、スムースに迷宮攻略。
- ●1ページ6枚のカードは、となりあった画面なので、切り離さなくても1枚のカードとして使える。
- ●カードでパズルができる。
- ●おまけとして本表紙がぬり絵になっているぞ。

君もこのカードブックで「ゼルダの伝説」を攻略しよう。

☆この本についてのお問い合わせは、必ず往復ハガキで下記へお願いします。

〔〒104　東京都中央区銀座1－3－9
実業之日本社
ファミコン必勝攻略カード①係〕

キミの見つけた攻略法やアイデアも待ってるよ。

ヤング・セレクション　ファミコン必勝攻略カード　**ゼルダの伝説**

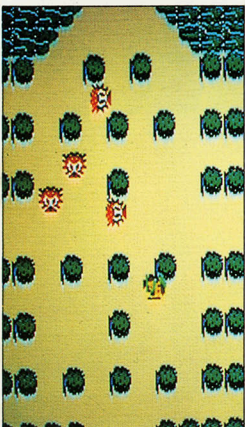
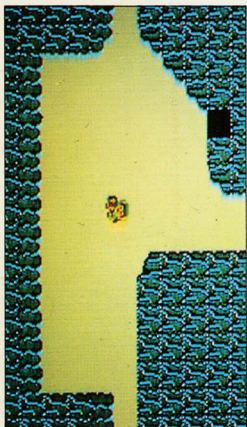
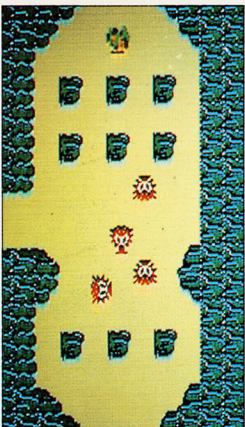
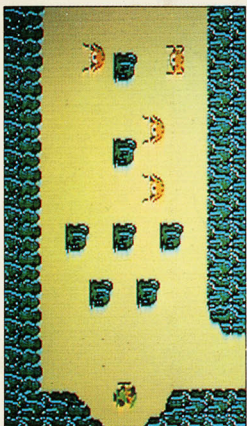
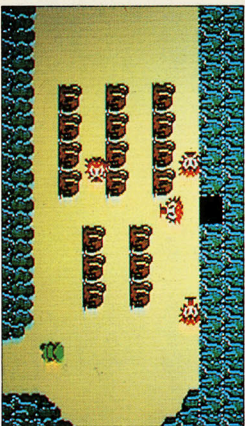
制作　ヤング・セレクション編集部
企画／編集
STUDIO HARD
大出秀明／松本修一／吉川剛史
スーパーゲームプレイヤー
永田浩章／渡部功一
表紙・本文イラスト
MARUDAだ／日高誠之
表紙カバー・本文デザイン
金城秀明

発行人――増田義和
発行所――実業之日本社
〒104東京都中央区銀座1－3－9
電話　編集／03-535-2301
営業／03-535-4441
振替・東京1-326

印刷／製本――大日本印刷株式会社

左のインジケーターとナンバーは、地上での６枚のカードの位置だ。位置確認に使おう！

E1-B

×4

赤いオクタロックが4匹だけ。口から吹きだす岩に注意して攻撃だ！　ここにある木にも秘密がある。ロウソクを使おう。

W1-B

×4

洞くつが隠されている。爆弾を使って、洞くつの入口を開けよう。中に待ちうけているのは1匹のモリブリン。こいつは何者なのか？

W2-B

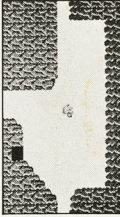
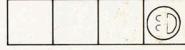
×4

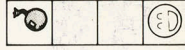
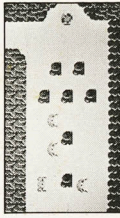
岩がおおく、オクタロックをやっつけるのには、ちょっと手まどる。洞くつの中は商人。リンクはルピーをたくさん持っているかな。

E1-A

×4

赤いオクタロックが4匹登場！　はっきりいって弱い。腕だめしのつもりでやっつけよう。そして、ロウソクで木の秘密をあばけ！

W1-A

さあ、ここからリンクの戦いの旅は始まる。でも素手では大魔王ガノンの手下に勝つことはできない。洞くつに入って、ソードをもらえ！

W2-A

×4

テクタイトは、ピョンピョン飛びはねるので、タイミングを合わせて攻撃だ。ここは爆弾で、洞くつの入口が開くぞ。さがしてみよう。

	8	7	6	5	4	3	2	1	1	2	3	4	5	6	7	8	
H																	H
G																	G
F																	F
E																	E
D							■	■	■								D
C							■	■	■								C
B																	B
A																	A
	W								E								

W2-D　W1-D　E1-D

W2-C　W1-C　E1-C

左のインジケーターとナンバーは、地上での６枚のカードの位置だ。位置確認に使おう！

LEGEND OF ZELDA

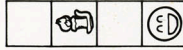
LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

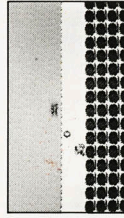
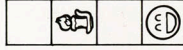
LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

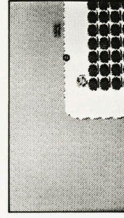
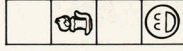
LEGEND OF ZELDA

E1-D

×4
×1

赤いリーバーの連続攻撃。湖からは、ゾーラがビームを放つ。でも、逃げるわけにはいかない。木で隠された地下室を見つけよう。

W1-D

×1

水辺には必ずゾーラがいる。しつこい攻撃をしてくるから注意が必要。ここには、隠された洞くつがある。ロウソクで木を燃やせ！

W2-D

×1

敵は、湖にいる半魚人ゾーラだけ。ロウソクを使って、地下に降りてみよう。誰かいるぞ。ここでは、マジカルシールドがお買い得。

E1-C

×4

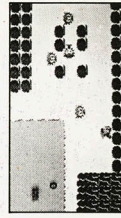
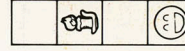
またしても赤いオクタロック4匹。しつこいヤツらだ。それもそのはず、地上でいちばん多いのは、こいつらなのだ。

W1-C

×4

ここには、隠された洞くつはない。オクタロックが4匹いるだけだ。さっさとやっつけて次へ進め。こんなところで時間をかけるな。

W2-C

×4
×1

オクタロックだけではなく、湖からゾーラが攻撃をしてくる。北と西へ進むには、水辺を通らなければならない。ゾーラの攻撃に注意。

8 7 6 5 4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 7 8

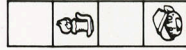
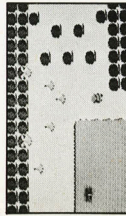
H G F E D C B A

W E

W2-F　W1-F　E1-F

W2-E　W1-E　E1-E

左のインジケーターとナンバーは、地上での６枚のカードの位置だ。位置確認に使おう！

E1-F

×6
×1

ピーハットとゾーラだ。リンクの行動範囲が狭いので逃げるのが大変。木を燃やすと地下室が現われる。だれが住んでいるのだろうか？

W1-F

×6
×1

ハシゴを持っていれば、中央の川を渡ることができる。右の崖には、洞くつが隠されているようだ。役に立つものが手に入るかも。

W2-F

×6
×1

隠された秘密の洞くつでは、普通の洞くつより、安く物を手に入れられることが多い。果たしてここは？

E1-E

×6
×1

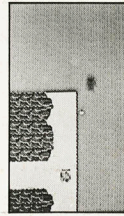
ここから西に向かえば、レベル1の入口だ。立ちふさがる敵は、赤いオクタロック5匹と半魚人ゾーラ。けちらして、先を急ごう！

W1-E

×1

ここはレベル1への入口。オクタロックが1匹いるだけだから、むずかしいことは何もない。さあ、地下迷宮へ突入だ!!

W2-E

×1

とくに問題ない。ゾーラがいるだけだ。走りぬければ、ゾーラの攻撃も心配ないはずだ。ここでダメージを受けるようじゃ、笑われるぞ！

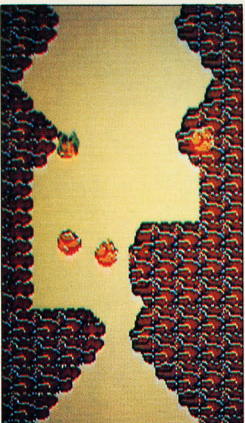
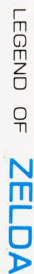
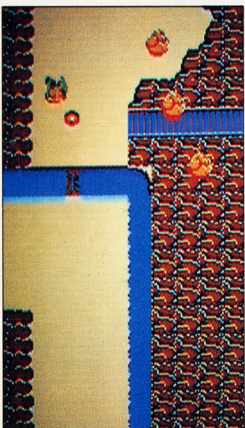
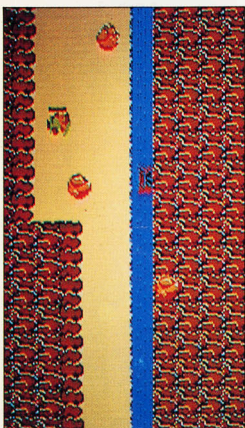
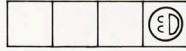
	8	7	6	5	4	3	2	1	1	2	3	4	5	6	7	8	
H																	H
G																	G
F																	F
E																	E
D																	D
C																	C
B																	B
A																	A
	W								E								

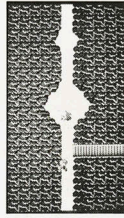
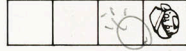
W2-H　W1-H　E1-H

W2-G　W1-G　E1-G

左のインジケーターとナンバーは、地上での６枚のカードの位置だ。位置確認に使おう！

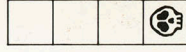
E1-H

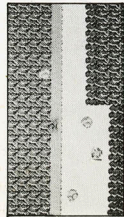
×3

敵はいないと思ったらデスマウンテンから岩がころがり落ちる。はずんでくるので要注意。リンクの持つ武器はまったく通用しないぞ。

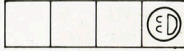
W1-H

×1

赤いライネルが1匹だけ。右へ突破するもよし、左へすり抜けるもよし。ただし、道がせまいから、フットワークは使えない。

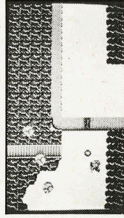
W2-H

×2

×4

ここは、そうとうな難関だ。地上では、最もむずかしい面といってもいい。しかし、ここを突破しないことには、伝説の謎はとけないぞ！

E1-G

×3

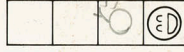
×1

落石は、どんな武器でも破壊することができない。また、小さなシールドではゾーラの攻撃を防げない。ここは一気にかけぬけるしかない。

W1-G

×3

×1

この面は、川で二つに分けられている。西から来たキミは、石段を登ってみよう。なにかがあるよ。落石は、3個ずつあるので注意。

W2-G

×3

ここでは落石がおそう。どんな武器を使っても、岩は破壊することができない。うまくすり抜けるしか手がないぞ！

8 7 6 5 4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 7 8
H G F E D C B A
W E

W5-B W4-B W3-B
W5-A W4-A W3-A

左のインジケーターとナンバーは、地上での6枚のカードの位置だ。位置確認に使おう！

LEGEND OF ZELDA

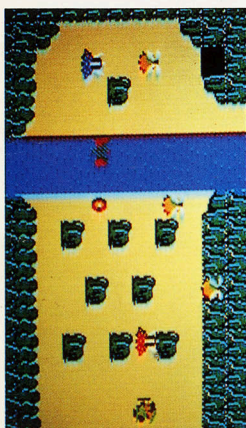
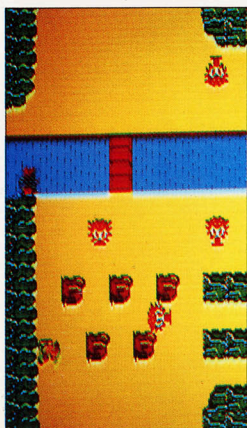
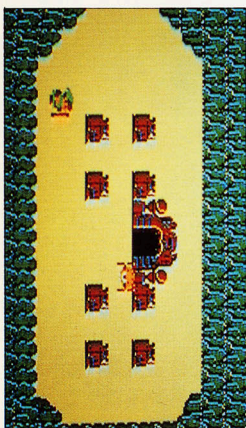
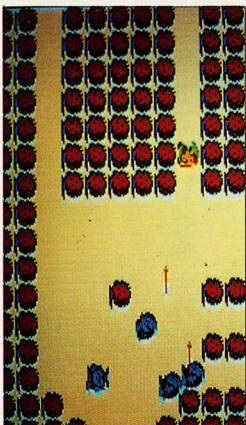
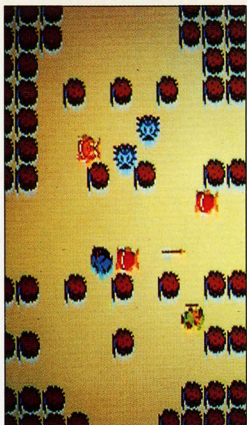
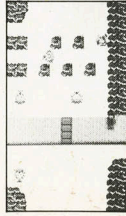
LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

W3-B

× 4
× 1

オクタロックをやっつけることに、夢中になってはいけない。川からゾーラがリンクをねらっている。橋を渡るときもゾーラには注意。

W4-B

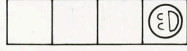
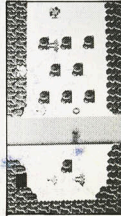
× 5

洞くつには、おばあさんがいる。あるアイテムを持っている人には、話しかけてくれるぞ。持ってない人は探しにいこう。

W5-B

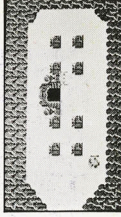
× 2
× 4

ちょっと敵の数が多い。ここには地下室が隠されていて、枯れ木を燃やすと入口が見つかる。でも、やめておいたほうがいいのでは……。

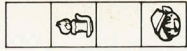
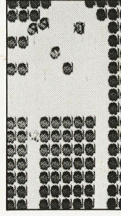
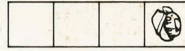
W3-A

× 3
× 3
× 1

洞くつでは、おばあさんが貴重なメッセージをくれる。東から来た場合、残念ながら川は渡れない。敵の数も多いから早くひき返そう。

W4-A

× 8
× 1

中央がレベル3の入口。石像が8体並んでいるが、この石像はアモスだ。リンクが触れると色が変わって動き出すぞ。

W5-A

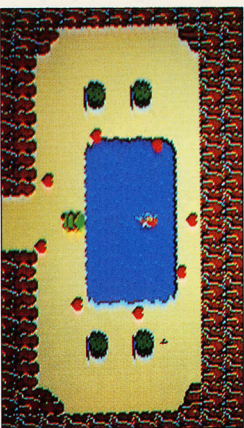
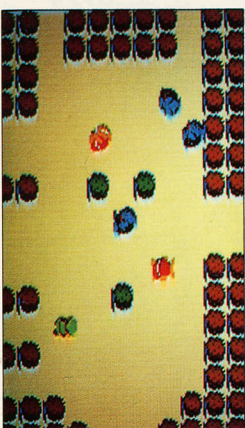
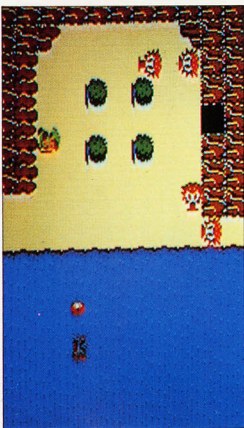
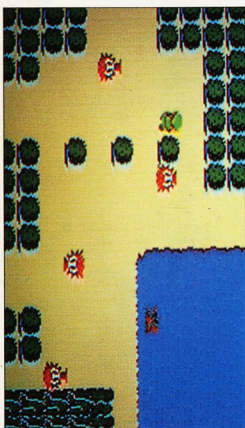
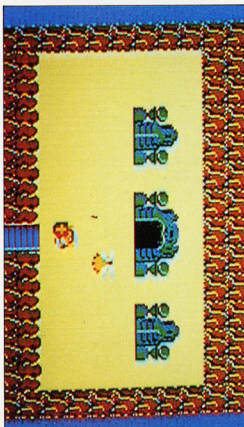
× 4

枯れ木の森で攻撃してくるのはモリブリンだ。モリブリンに背を向けるとヤリがおそってくるぞ。ヤリはシールドを使ってよけられる。

8 7 6 5 4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 7 8

H G F E D C B A

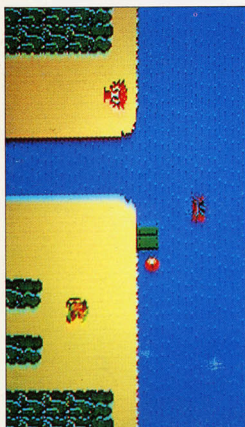
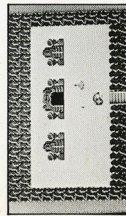
W E

W5-D W4-D W3-D

W5-C W4-C W3-C

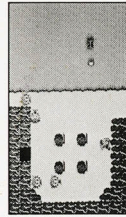
左のインジケーターとナンバーは、地上での６枚のカードの位置だ。位置確認に使おう！

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

W3-D

×1

ここはレベル4の入口。中には強敵が待ちかまえているので、装備を点検だ。OKだったら、ピーハットなんかすり抜けて、迷宮にとびこめ。

W4-D

×4

×1

この面には、弱い敵しかいない。敵を片づけたら、洞くつに入ってみよう。ここには、商人がいて、冒険に役立つものを売ってくれる。

W5-D

×1

この泉には、妖精が住んでいる。思いっきり生命力を回復させて、次の戦いにそなえるんだ。敵は登場しないし、絶好の休憩所だぞ！

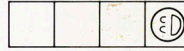
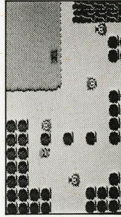
W3-C

×1

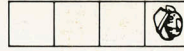
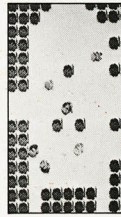
×1

いかだを持っていれば、はしけから島へ渡れる。持っていない人は迷宮のレベル3へさがしに行こう。川の橋は、南へ行けばあるぞ。

W4-C

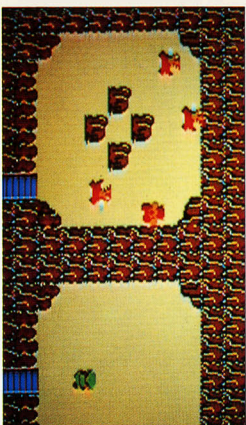
×4

×1

オクタロックとゾーラしかいないので簡単。早く先へ進め。北へ行くときは、湖が続いているのでゾーラに注意して進もう。ゆだんするな。

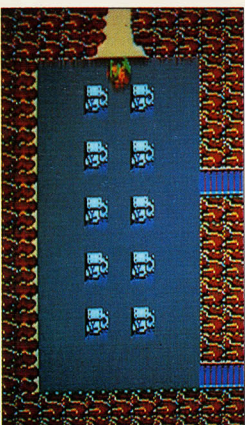
W5-C

×5

特に難かしいことはない。モリブリンがいるので、ヤリに注意しながら前進だ。ここまでくれば、妖精の泉も目前。安心して戦えるぞ！

	8	7	6	5	4	3	2	1	1	2	3	4	5	6	7	8	
H																	H
G																	G
F				■	■	■											F
E				■	■	■											E
D																	D
C																	C
B																	B
A																	A
	W								E								

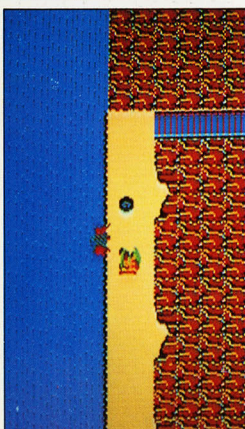
W5-F	W4-F	W3-F
W5-E	W4-E	W3-E

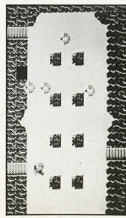
左のインジケーターとナンバーは、地上での６枚のカードの位置だ。位置確認に使おう！

LEGEND OF ZELDA
N W E S

LEGEND OF ZELDA
N W E S

LEGEND OF ZELDA
N W E S

LEGEND OF ZELDA
N W E S

LEGEND OF ZELDA
N W E S

LEGEND OF ZELDA
N W E S

W3-F

×8
×4

ピーハットは、止まっているときしか倒すことができない。うっとうしいヤツだ。できれば無視して、洞くつまで行きたいものだが。

W4-F

×10

茶色のアモスが10体並んでいるだけ。どれかを動かすと、値うち物が見つかるぞ。ただし、アモスは正面からさわらないように注意。

W5-F

×4

ある岩を動かすと、ワープホールが出現。ホールのどれかは、妖精の泉の近くにつながっている。ハートが欲しいキミは、飛びこめ！

W3-E

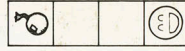
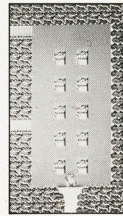
×1

ここもゾーラしかいない。走りぬければOKだ。ただし、リンクの通れる道幅がせまいから、そのへんを注意することだ。

W4-E

×6
×4

アモスがならんでいる。どれか1つ動かせば、地下へ続く道が発見できるはずだ。いったい何が隠されているのだろうか？

W5-E

×10

アモスには触れないほうがいい。ここには、洞くつに隠れたおばあさんがいる。年寄りの忠告はきくもんだぞ。

8 7 6 5 4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 7 8

H G F E D C B A

W E

W5-H W4-H W3-H

W5-G W4-G W3-G

左のインジケーターとナンバーは、地上での６枚のカードの位置だ。位置確認に使おう！

LEGEND OF ZELDA N W E S

LEGEND OF ZELDA N W E S

LEGEND OF ZELDA N W E S

LEGEND OF ZELDA N W E S

LEGEND OF ZELDA N W E S

LEGEND OF ZELDA N W E S

W3-H

×2
×4

ここも敵の守りが固い。ライネルが剣を投げ、リーバーが地中から襲ってくる。大きな岩が2つ——メガネのように並んでいる。

W4-H

×6

青いライネルが6匹。これまでの戦いでリンクもかなり傷ついているはずだ。洞くつのおばあさんから、なにかを手に入れたいところ。

W5-H

×3

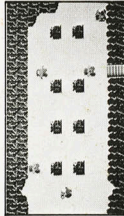
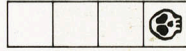
落石がリンクを襲う。岩は、デスマウンテンから落ちてくるというが……。ガノンの本拠地が近いのだろうか。

W3-G

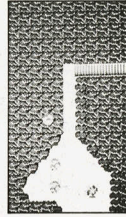
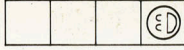
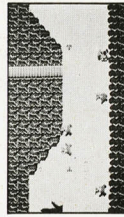
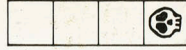
×2
×4

ピーハットが2匹にライネルが4匹。ピーハットは、止まっているときしか倒せないし、青いライネルは、かなり強い。気をつけろ！

W4-G

×8
×4

赤いライネルが4匹。普通のシールドでは、ライネルの投げてくる剣を防げないぞ。どうやら、ここの崖にも秘密がありそうだが。

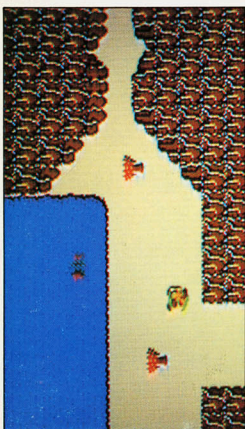
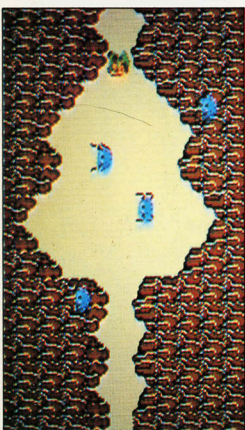
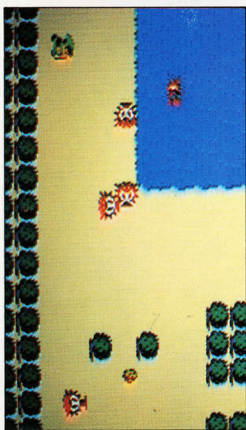
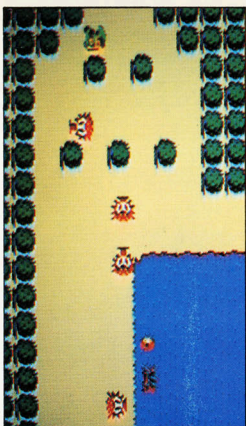
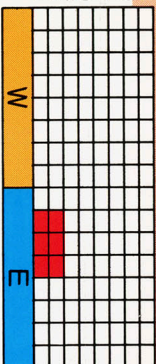
W5-G

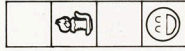
×4

洞くつにモリブリンがいる。入ってみる価値はありそうだ。ライネルは手強いヤツだ。無理して戦うことはないぞ。

E2-B	E3-B	E4-B
E2-A	E3-A	E4-A

左のインジケーターとナンバーは、地上での６枚のカードの位置だ。位置確認に使おう！

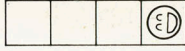
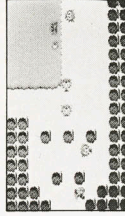
E4-B

×2
×4

オクタロック、モリブリンとの森の中での戦いだ。木を燃やすと地下室が出現。地下室にもモリブリンがいるぞ。

E3-B

×4
×1

敵はオクタロックとゾーラのコンビだ。木を火で燃やすと地下室が現われる。どんなことが起こるのか楽しみだ。

E2-B

×4
×1

湖からはゾーラがリンクめがけて攻撃してくる。オクタロックは4匹だけだ。ゾーラのビームをかわして、オクタロックをやっつけよう。

E4-A

×5
×1

敵はリーバーとゾーラ。突然現われて襲ってくるから注意しよう。岩を爆破すると洞くつが出現。中のおじいさんがリンクを助けてくれる。

E3-A

×4

岩の上で倒した敵がルピーなどになったら、ブーメランで取ろう。ソードを伸して取れればいいが、ブーメランがないと損してしまうぞ。

E2-A

×5

パワーブレスレットがあれば、岩を動かすことができる。岩を動かすと、ワープホールが出現だ。君はどこへワープする?

左のインジケーターとナンバーは、地上での６枚のカードの位置だ。位置確認に使おう！

E4-D

×6

モリブリンの攻撃は、シールドで防げるぞ。地下には、おばあさんがいる。あるアイテムは持っているかな？　ないと話ができないよ。

E3-D

×6

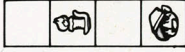
青いテクタイトが6匹。こいつは、動きが大きいから気をつけろ。洞くつには、商人がいる。ルピーに余裕があれば、武器を手に入れよう。

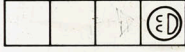
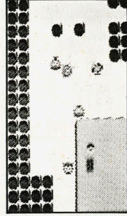
E2-D

×6

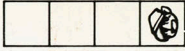
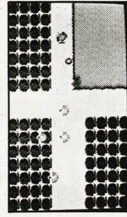
オクタロックの赤が5匹、青が1匹。青は、赤より少し手強い。パワーブレスレットは持っているか？　岩のどれかを動かそう。

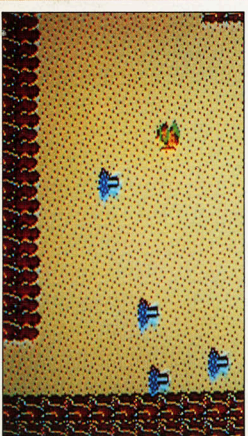
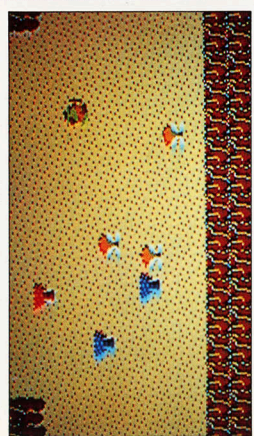
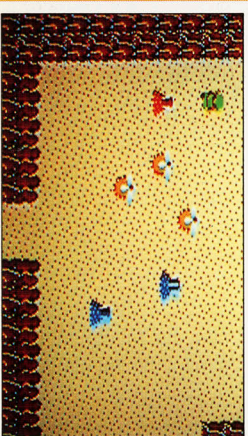
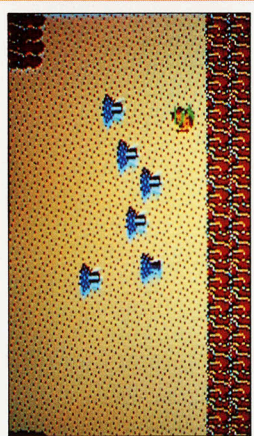
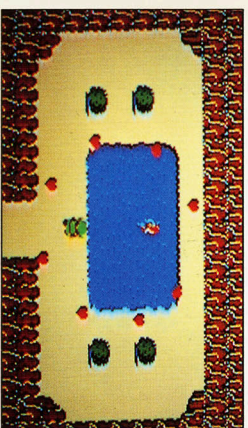
E4-C

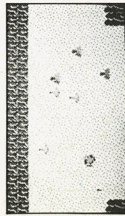
×4

モリブリンがたくさんいる森には地下室が隠されていて、その中には、たいていモリブリンがいる。ここの地下室にもひそんでいるぞ。

E3-C

×4
×1

またオクタロックとゾーラのコンビネーション攻撃だ。東はモリブリンがウヨウヨしている森になっている。

E2-C

×4
×1

森と湖のため、リンクの歩けるところは少ない。ブンブン飛びまわるピーハットやゾーラの攻撃をさけながら進もう。

左のインジケーターとナンバーは、地上での６枚のカードの位置だ。位置確認に使おう！

E4-F

×3
×3

ピーハットとリーバーだ。リーバーはだんだんと姿を現わすので1匹ずつ倒すほうが、数が少ないときは、早くやっつけられる。

E3-F

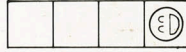
×6

砂の中からボコボコとリーバーが6匹も出現してリンクを襲う。足もとから出てきて囲まれたら意外と苦戦してしまうぞ。

E2-F

×4

ここから東は広い砂漠が続く。砂の中からはリーバーが現現。でも数が少ないからたいしたことはないのだ。

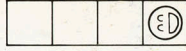
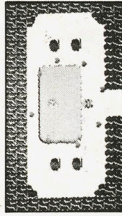
E4-E

×4

リーバーが4匹だけ。逃げるのは簡単だが、倒すのはちょっとやっかいだ。この広い砂漠のどこから現われるかわからないからね。

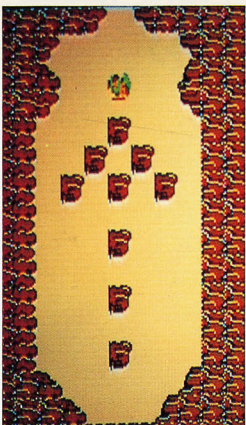
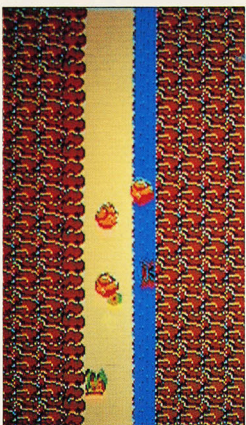
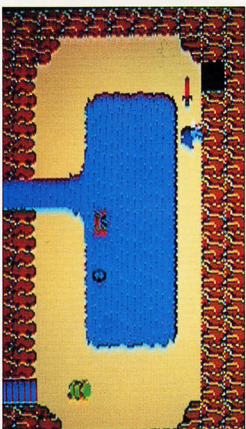
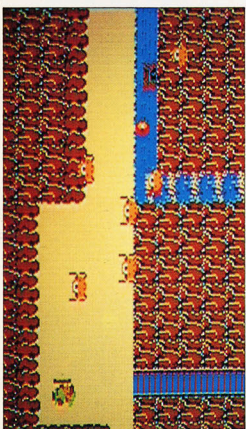
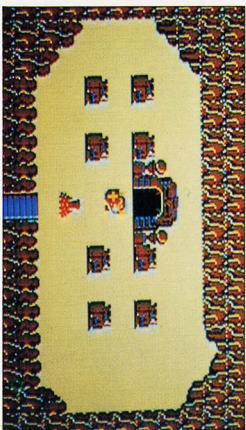
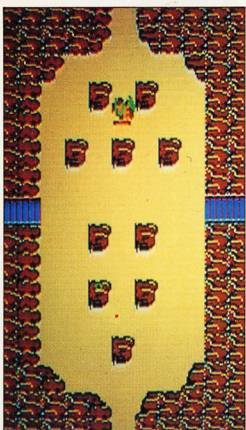
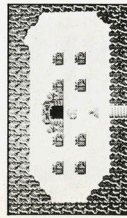
E3-E

×3
×3

砂漠からモコモコとリーバーの登場。空からはピーハットが攻撃してくる。北と東には、さらに砂漠が続いているぞ。

E2-E

×1

ここは妖精の泉だ。この妖精は、ダメージを受けたリンクのハートをすべて赤に回復してくれる。ピンチのときは、ここにかけこめ！

左のインジケーターとナンバーは、地上での6枚のカードの位置だ。位置確認に使おう！

E4-H

×8
×1

ここはレベル5の入口だ。アモスを眠りからさまさないようにして入ろう。階段は下りたら西へ向かう。東へはぬけられない。

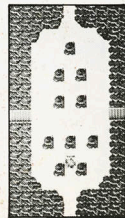
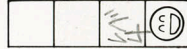
E3-H

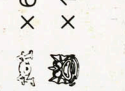
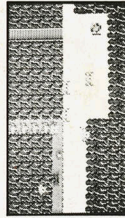
×1
×1

泉にはゾーラが1匹ひそんでいる。洞くつにはおじいさんがいるが、ハートのうつわが5つ以上ないとソードをさずけてはくれないのだ。

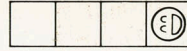
E2-H

行き止まりだ。敵はいないし、洞くつも隠されていない。ただ岩があるだけの辺境の地だ。この矢印の形に並べられた岩の意味は？

E4-G

ここは不思議なところ。階段を登っても同じところに出てしまう。でも惑わされるな。かまわず上っていけばレベル5の入口がある。

E3-G

×6
×1

水のなかに入ってみよう。必要な数のルピーさえ払えば、重要な情報を手に入れることができるぞ。

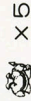
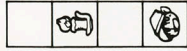
E2-G

×3
×1

崖から落石、川からゾーラのビーム攻撃のはさみうち。どちらか一方だけに気をとられなければ大丈夫だ。

W8-B　W7-B　W6-B

W8-A　W7-A　W6-A

左のインジケーターとナンバーは、地上での6枚のカードの位置だ。位置確認に使おう！

W6-B

×5

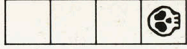
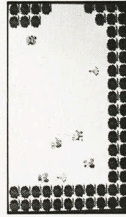
ロウソクで枯れ木を燃やせ。地下室の入口が現われるぞ。中にはモリブリンが！　ここは地上にいたモリブリンの住み家なのだろうか？

W7-B

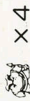
×5

ここが「迷いの森」だ！　東へは迷わず行けるのだが、他へ進むと迷い子になってしまう。洞くつに住むおばあさんに道を聞いたかな？

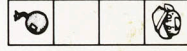
W8-B

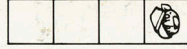
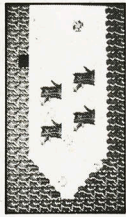
×2

×4

地上最強の敵ライネルが4匹もリンクを襲う。ピーハットもいるぞ。ここには何もない。深追いは禁もつだ。先へ進もう。

W6-A

×4

ここもモリブリンがいるだけだ。細い道でモリブリンに出会ったら、前進してシールドでヤリをよけながら攻撃をしよう。

W7-A

×5

一見すると、モリブリンがたくさんいるだけ。しかしここには、隠し洞くつがある。爆弾で入口を開けよう。中にはなんとモリブリンが!?

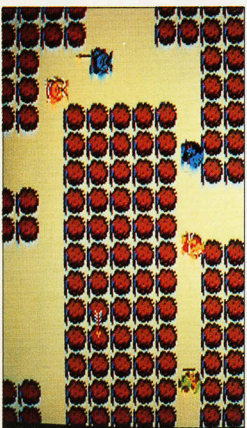
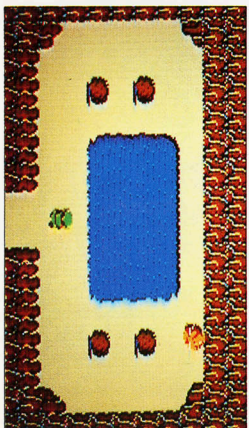
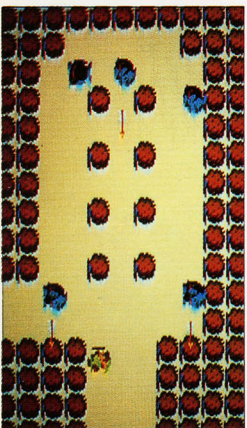
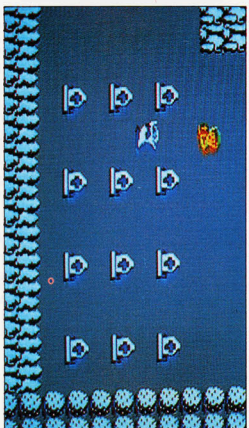
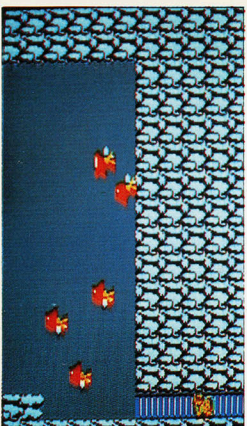
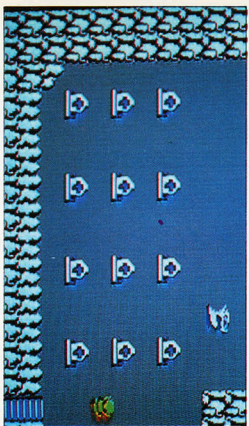
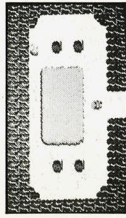
W8-A

×4

ここにも洞くつが隠されている。爆弾を使ってさがそう。中に入ったら、中の住人からメッセージを聞こう。

W8-D　W7-D　W6-D

W8-C　W7-C　W6-C

左のインジケーターとナンバーは、地上での６枚のカードの位置だ。位置確認に使おう！

W6-D

×1

この泉には妖精はいない。モリブリンが1匹いるだけだ。なにか秘密がありそうだぞ。ここに来るまでに、必らずある物を手に入れよう！

W7-D

×1

墓場だ。墓場にいるギーニは、墓石に触れるとウヨウヨふえる。ふえたヤツらは、倒すことができないぞ。親玉をねらえ！

W8-D

×1

ここは墓場だ。ギーニは、親玉さえ倒せば全滅する楽勝の敵だ。うまく倒して、宝物をたくさん手に入れてしまおう！　もうけ所だぞ。

W6-C

×4

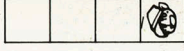
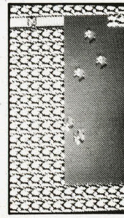
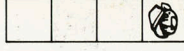
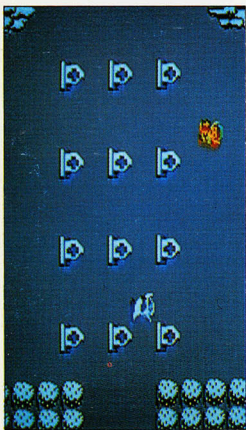
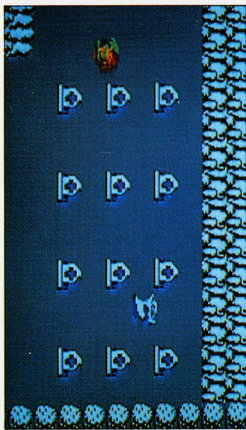
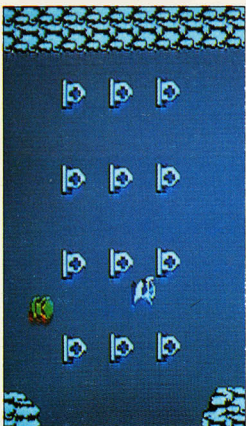
ここも変わったことはない。まだまだモリブリンのしつこい攻撃が続きそうだ。赤のモリブリンは比較的倒しやすい。早目に片づけろ！

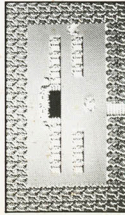
W7-C

×5

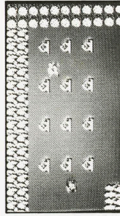
さあ、ロウソクを用意。どこかを燃やせば、ルピーが手に入る。地上には、あいからわずモリブリンがいるが。無理に倒す必要はない。

W8-C

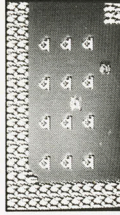
×5

はっきりいって難関！　強敵ライネルがウヨウヨいるし、通り抜けられる道も少ない。まともに戦うより、攻撃の合間をぬって通り抜けろ。

左のインジケーターとナンバーは、地上での６枚のカードの位置だ。位置確認に使おう！

W6-F

×12
×1

ライネルの赤が1匹だけ。レベル6の入口は、目の前だ。迷宮の中の敵もかなり手強くなっている。装備がOKだったら、入ろう！

W7-F

×1

ここの墓場には、大きな秘密がある。墓石のどれかに、強力な武器が隠されているのだ。手に入れると、リンクの戦いは有利になるぞ。

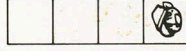
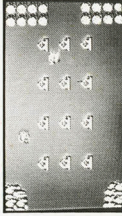
W8-F

×1

墓場にギーニが1匹だけうろついている。墓石に触れると、最大10匹までの分身が現われる。東に向かっても墓場が続いている。

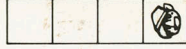
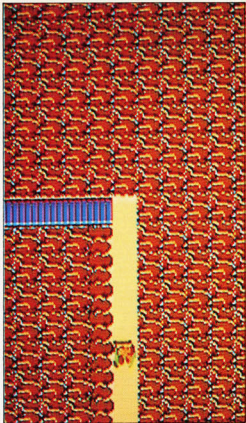
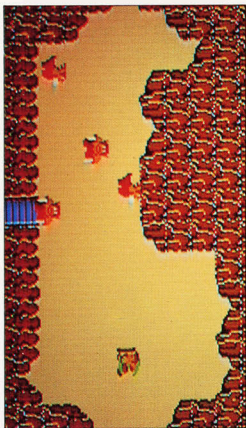
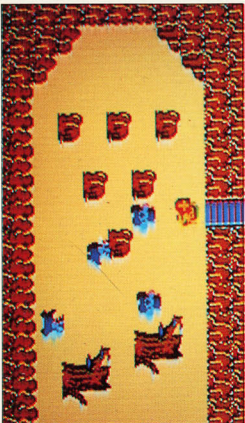
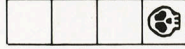
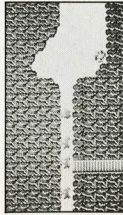
W6-E

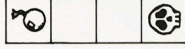
×2
×4

墓場を抜けて、ほっとする間もなくピーハットとライネルの攻撃だ。こいつは、かなり手強い。うまくすり抜けて、石段を登ってみよう。

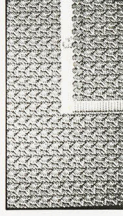
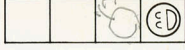
W7-E

×1

宝物が欲しいときは墓石にさわってみよう。ギーニがたくさん現われるが、それは無視して、最初のヤツを倒す。そうすれば……。

W8-E

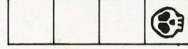
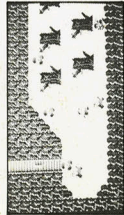
×1

墓場にはギーニがうろついている。宝物が欲しければ、墓石をさわって歩こう。必要なければ、無視して通ってもいい。

左のインジケーターとナンバーは、地上での６枚のカードの位置だ。位置確認に使おう！

W6-H

×4

ライネルは、デスマウンテンの守り神といわれている強敵だ。できれば、あまりダメージをうけないうちに突破したい。

W7-H

×4

赤いライネルが4匹。敵は、決まった目的をもって動いていない。戦わなくても通れるかも。ここの崖にもなにか秘密があるようだ。

W8-H

ここには、敵の姿はない。安心できる数少ない場所のひとつだ。でも、ここより東は強敵がひしめいている。気を許すな！

W6-G

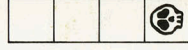
×6

青いライネルは、地上最強の敵だ。それが、6匹もいる。装備は大丈夫か？　洞くつには、商人がいる。いいものが手に入るかもしれない。

W7-G

×2

×4

この辺りからライネルなどの強敵が増えてくる。ガノンも守りを固めてきたようだ。足りない装備があれば、今のうちにそろえよう。

W8-G

×4

青のライネルが4匹。ライネルの一撃は、リンクのハートを2つも奪ってしまう。ブルーリングやマジカルシールドがあればいいのだが。

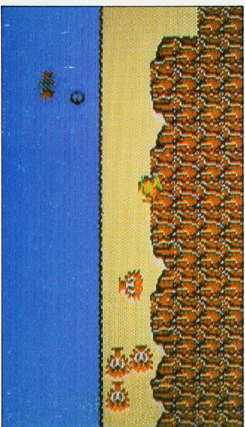
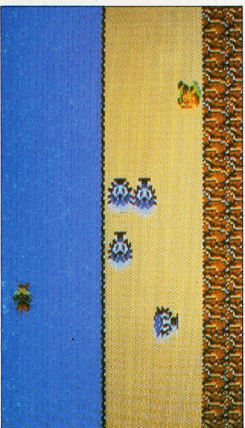
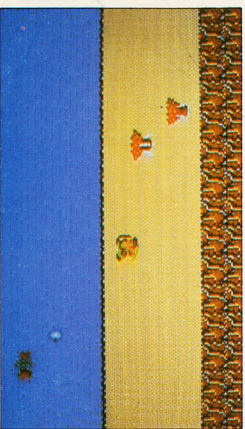
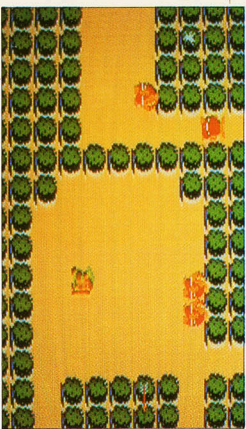
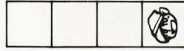
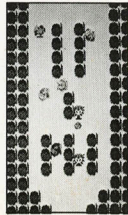
E5-B　E6-B　E7-B

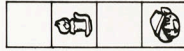
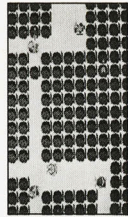
E5-A　E6-A　E7-A

左のインジケーターとナンバーは、地上での６枚のカードの位置だ。位置確認に使おう！

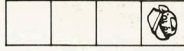
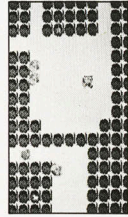
E7-B

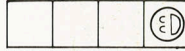
×2

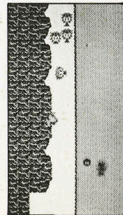
×4

オクタロックとモリブリンが森の中を動きまわっている。ここには特に何もないので、急いでいる人は相手にせずに通りぬけよう。

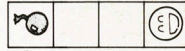
E6-B

×4

たった1本の、行きどまりの木があるために、この道を通りぬけて行くことはできない。東へ進むには別の道をまわろう。

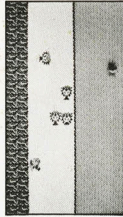
E5-B

×4

森の中の細い道で、モリブリンがうろうろしているだけだ。モリブリンは細い道にいるとき攻撃した方が簡単に倒せるぞ。

E7-A

×4

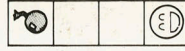
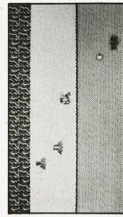
×1

ゾーラのビームは、小さなシールドでは防げない。この面は、海と崖にはさまれて、道がせまくなっている。避けるのはむずかしいぞ。

E6-A

×4

×1

リンクは、海岸線を進む。青のオクタロックは、赤いのより少し強い程度だ。どうやら、この崖にも洞くつが隠されているようだが。

E5-A

×5

×1

海中からゾーラ、地中からリーバーが攻撃してくるぞ。崖を爆破すると、なにかが起きるんだ。何が起きるかたしかめてみよう。

左のインジケーターとナンバーは、地上での６枚のカードの位置だ。位置確認に使おう！

E5-D E6-D E7-D
E5-C E6-C E7-C

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

E7-D

×2
×4

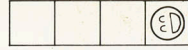
敵は、青いモリブリンが4匹。注意すれば、恐ろしい敵ではない。アモスが2体並んでいるが、どちらかの下になにかが隠されている。

E6-D

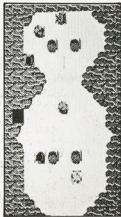
×4

モリブリンが4匹。青いヤツは、赤より手強い。油断するな！　木の下の地下には、商人がいる。ここは安く武器が買えそうだ。

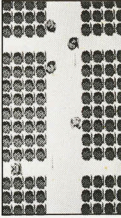
E5-D

×5

オクタロックの攻撃だ。青いヤツは、赤より少し強い。どちらにしろ、強敵というほどではない。けちらして、北に進んでみよう。

E7-C

×5

行き止まりだ。洞くつの中に入ると、商人がリンクに楯、カギ、ロウソクのいずれかを売ってくれる。もちろんルピーがなければダメ。

E6-C

×4

ここは十字路が2つ。4匹のモリブリンは、いろいろな方向からやってくる。のろのろしていると囲まれてしまうぞ。

E5-C

×4

モリブリンの矢は、森の木々の間をぬけて飛んでくる。[illegible]のむこうにいるモリブリンの動きにも注意が必要だ。

	8	7	6	5	4	3	2	1	1	2	3	4	5	6	7	8	
H																	H
G																	G
F																	F
E																	E
D																	D
C																	C
B																	B
A																	A
	W								E								

E5-F　E6-F　E7-F

E5-E　E6-E　E7-E

左のインジケーターとナンバーは、地上での６枚のカードの位置だ。位置確認に使おう！

LEGEND OF ZELDA　N W E S

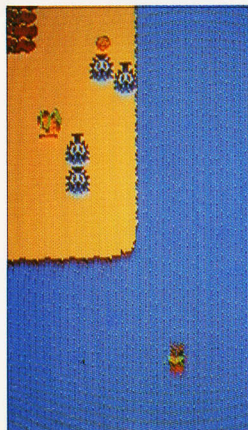
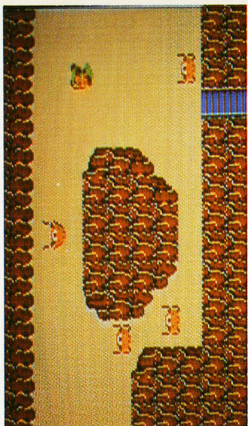
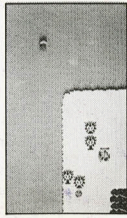
LEGEND OF ZELDA　N W E S

LEGEND OF ZELDA　N W E S

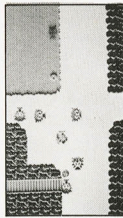
LEGEND OF ZELDA　N W E S

LEGEND OF ZELDA　N W E S

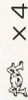
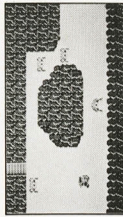
LEGEND OF ZELDA　N W E S

E7-F

×4
×1

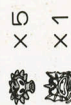
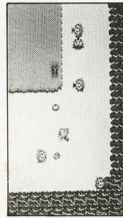
東の海をこえていくと島があるのだが、はしけがないのでここからは行けない。海岸線ぞいに行ってはしけをさがそう。

E6-F

×5
×1

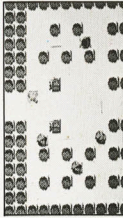
岩を爆破すれば洞くつの入口が開く。しかし敵が多いので、こいつらをやっつけてからゆっくりさがそう。

E5-F

×4

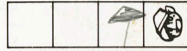
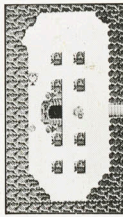
階段を上がって行くと、アモスが並んでいる。ここではテクタイトが飛びはねている。岩を爆破するとリンクの味方が住む洞くつが現われる。

E7-E

×5
×1

東へ行くとはしけがある。しかしゾーラとオクタロックは、だまっては通してくれないぞ。強行突破だ！

E6-E

×2
×4

敵はモリブリンだけではない。ひっそりと立っている右のアモスを動かそう。アモスは地下室の入口の上に立っていたのだ。

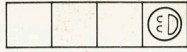
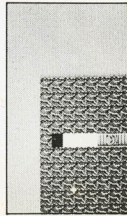
E5-E

×8
×1

階段を上がるとレベル2の入口がある。8体の石像はアモスだ。さわらぬ神にたたりなし、アモスはそっとしておけばなんでもない。

E5-H　E6-H　E7-H

E5-G　E6-G　E7-G

左のインジケーターとナンバーは、地上での６枚のカードの位置だ。位置確認に使おう！

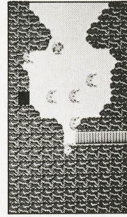
E7-H

ここは海に囲まれた絶壁の上に洞くつがあるだけ。洞くつの行き方は階段を登るだけでいい。中でおじいさんが大切なものを渡してくれる。

E6-H

×6

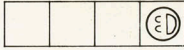
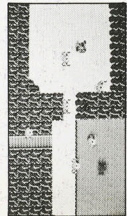
岩を爆破すれば洞くつの入口が開くが、あるアイテムを持っていないと意味がない。何を、どうすればいいのか、よく考えてみよう。

E5-H

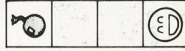
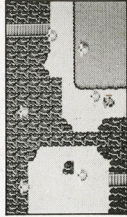
×6

こんなに狭いところに、テクタイトが6匹もいて逃げるのが大変。洞くつの中には商人が住んでいるぞ。買いたい物はあるかな？

E7-G

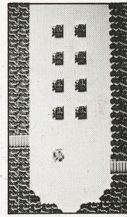
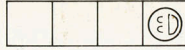
×6

×1

階段は洞くつへと続いている。ここでも岩のどこかを爆破させることによって洞くつが出てくる。今度は何が起こるのか。

E6-G

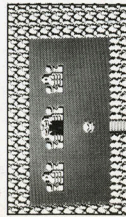
×6

パワーブレスレットを持っていれば、左の岩を動かせる。するとワープホールがぽっかりと出現するぞ。

E5-G

×8

上段右から2番目のアモスの下には地下室の入口がある。おじいさんの言った言葉の謎を解かなければ、リンクはガノンを倒せないぞ。

E8-B	E8-D	E8-F
E8-A	E8-C	E8-E

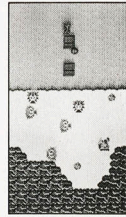
左のインジケーターとナンバーは、地上での６枚のカードの位置だ。位置確認に使おう！

E8-F

×1

島へ上陸すると、りっぱな門のある洞くつだ。門をくぐって洞くつへ入るとおじいさんがいる。リンクを元気づけてくれるぞ。

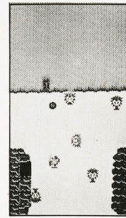
E8-D

×5

×1

海岸線の戦い。オクタロックだけに気をとられていると、ゾーラのビームに当たってしまう。はしけがあるが、これは行かなくてもいい。

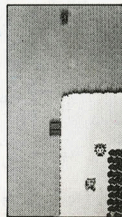
E8-B

×5

×1

北へはずっと海岸線が続いている。海からはいつもゾーラがリンクをねらっているぞ。ここには商人の住む洞くつが隠されている。

E8-E

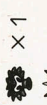
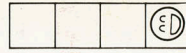
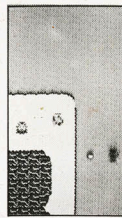
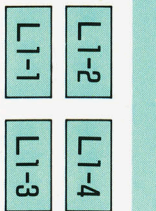
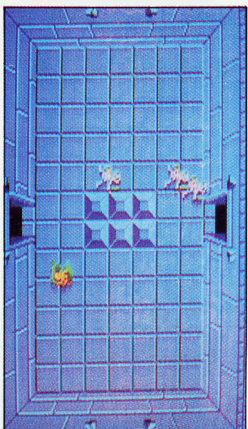
×1

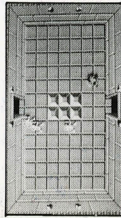
×1

ここにあるはしけから、いかだを使って島へ行ける。はしけのすぐヨコからゾーラがでたりするから要注意なのだ。

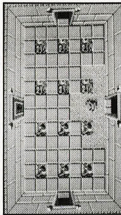
E8-C

海にあるはしけにはハートのうつわが置いてある。はしごを持っていないと行くことは不可能。指をくわえて見ているしかないのかな。

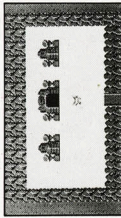
E8-A

×1

×1

この面には、弱い敵しかいない。とりわけ、秘密もないようだ。こんなところに長居は無用だ。オクタロックを片づけて先を急げ！

8 7 6 5 4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 7 8
H G F E D C B A
W
E
E8-H
E8-G
L1-2
L1-4
L1-1
L1-3
LEGEND OF ZELDA
LEGEND OF ZELDA
LEGEND OF ZELDA
LEGEND OF ZELDA
LEGEND OF ZELDA
LEGEND OF ZELDA

L1-4

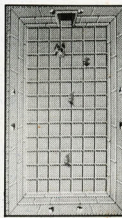
×3

別にどうってことはない部屋。スタルフォスを倒してルピーをかせぐのもよし、ハートが白くなっているなら無視して進んでもいい。

L1-2

レベル1のスタート地点。ウォーミングアップのつもりで進め。レベル1で、だいたいの地下迷宮のしくみを知っておこう。

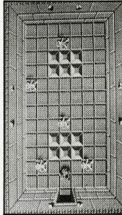
E8-H

×1

ここは、レベル4に似た謎の入口だ。どうやって行くか、また、そこに何があるのかはナイショダヨ。行ってみてのお楽しみ！

L1-3

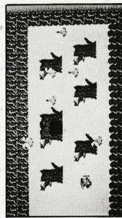
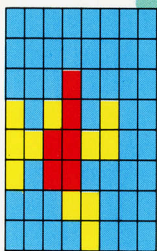
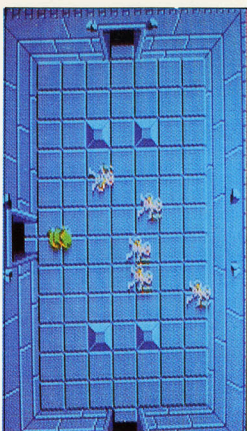
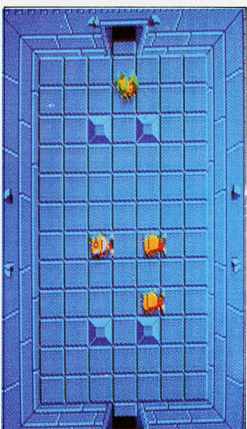
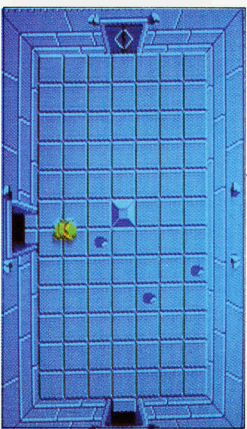
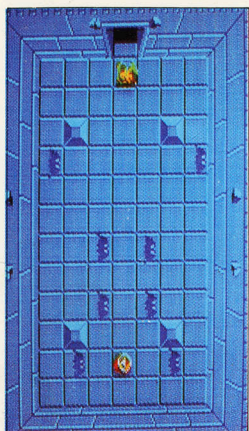
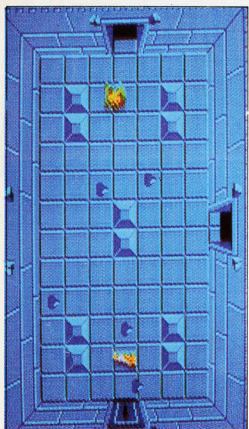
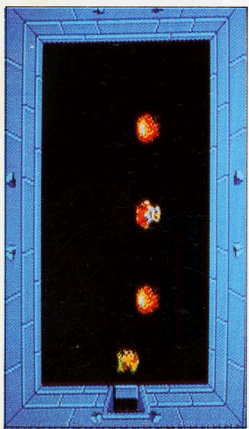
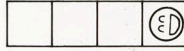
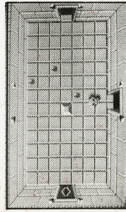
×3

ここにも、キーが出現。ただし、キースを全滅させなくちゃ出てこない。まあ、3匹しかいないから、朝メシ前だ。

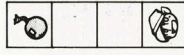
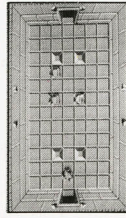
L1-1

×5

スタルフォスの中にキーを持ったヤツがいる。あぶなくなってもキーだけは取れるように、まずこいつから倒そう。

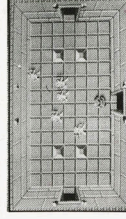
E8-G

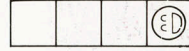
×1

×6

洞くつにはおじいさんがいる。ここはいったい何の場所なのだろうか？　おじいさんのメッセージを、よく見よう。

左のインジケーターとナンバーは、地下迷宮での６枚のカードの位置だ。
カードを並べる時に使うと便利だぞ！

L1-11

×3

ゲルが3匹。意味のない部屋に見えるが、実はしかけがある。その秘密は、まん中のキーストーン。敵を倒してから動かしてみると……。

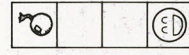
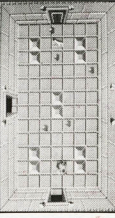
L1-9

×3

赤いゴーリアの登場。ゴーリアは、ブーメランを投げるときに動きが止まる。そこを後ろからねらえ。全滅で木のブーメランが出現。

L1-6

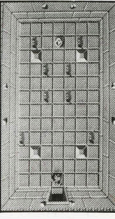
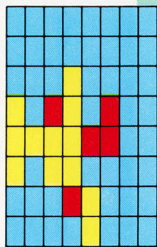
×5

スタルフォスを全滅させれば、キーが出現。ここは、必ず通らなければならない部屋なので、あせらずに進め。爆弾でこわせる壁がある。

L1-12

×1

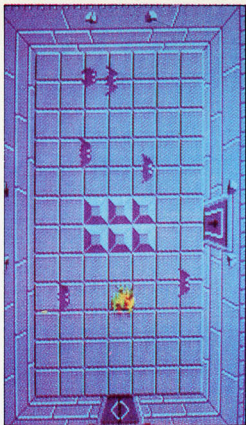
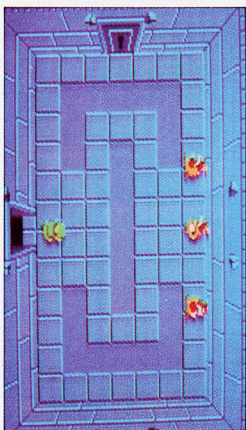
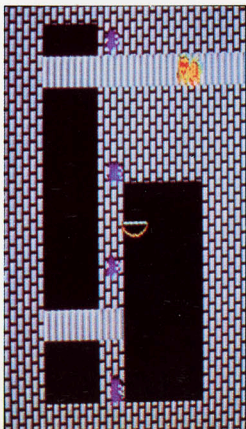
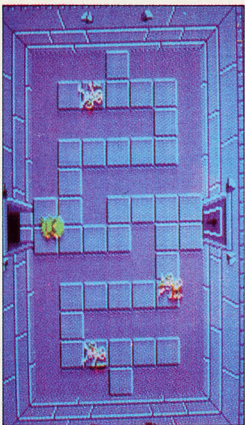
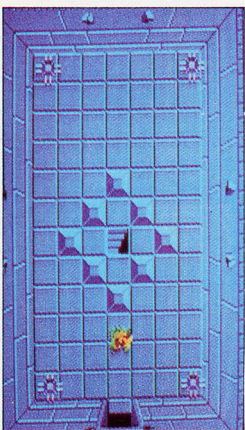
おじいさんは大切な情報をくれるとてもありがたい人。なるべく情報をメモしておこう。まちがっても、おじいさんを攻撃しちゃいけない。

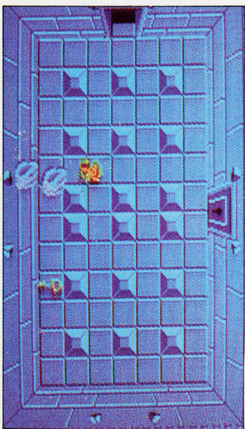
L1-10

×5

ゲルは、ブーメランがあれば何の問題もない。まだ取ってない場合は、ゲルの背後からソードで刺せばいい。マップは取っておこう。

L1-5

×8

キースの数が多いので、ちょっとやっかい。はじめは、止まったところをねらえ。コンパスは必ず取ること。爆弾でこわせる壁がある。

L1-7　L1-16　L1-18

L1-15　L1-17　L1-8

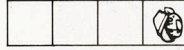
左のインジケーターとナンバーは、地下迷宮での６枚のカードの位置だ。カードを並べる時に使うと便利だぞ！

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

L1-18

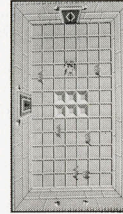
×4

キースが4匹いるけど、たいした敵じゃない。ここでは、弓を必ず手に入れよう。あまり使わないが、大事なところで必要になる。

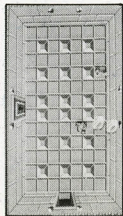
L1-16

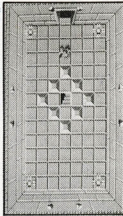
×3

赤いゴーリアの登場。敵のブーメランに注意しながら、ソードで攻撃。爆弾を使うのもいい。爆弾は、敵を倒せば補給できるぞ。

L1-7

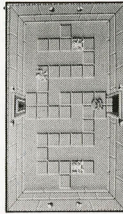
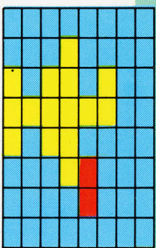
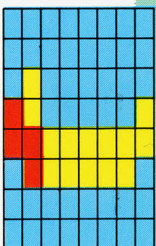
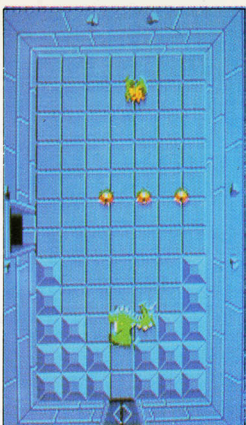
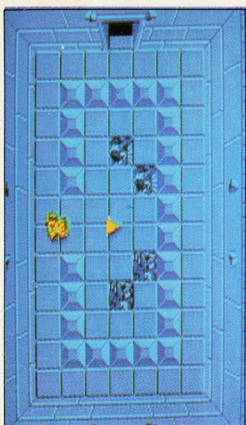
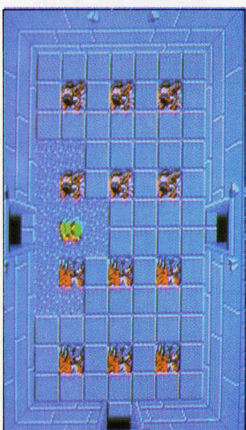
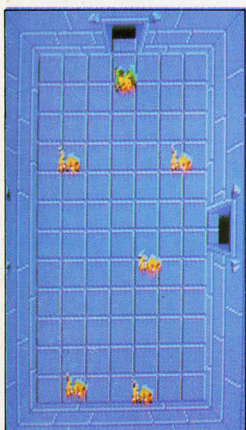
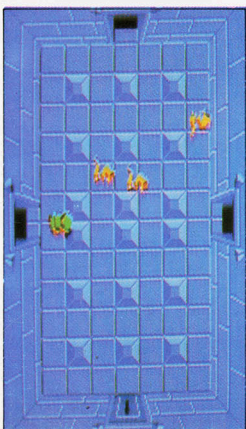
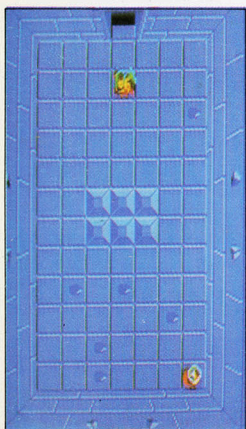
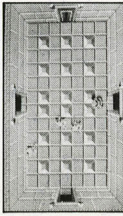
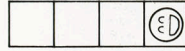
×6

入ってもあまり意味のない部屋。ビームが使えるなら、はなれて戦ったほうがいい。キースは倒しても、ルピーやハートを出してくれない。

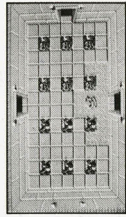
L1-8

×8

部屋へ入ったときに何もいないと思って、油断してはいけない。壁から、ウォールマスターが出現。たくさん出るとやっかいだ。

L1-17

トラップは、近づくと左右から押しつぶそうとせまってくる。フェイントでかわそう。キーストーンを動かせば、地下への入口が。

L1-15

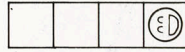
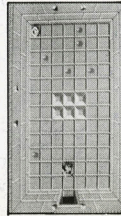
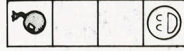
×3

弓を取るためには、この部屋は必ず通らなければいけない。スタルフォスとの戦い方はいままでどおりだ。キーはなるべく取っておくこと。

L1-14
L1-13
L2-2
L2-4
L2-1
L2-3
LEGEND OF ZELDA
N
W
E
S
LEGEND OF ZELDA
N
W
E
S
LEGEND OF ZELDA
N
W
E
S
LEGEND OF ZELDA
N
W
E
S
LEGEND OF ZELDA
N
W
E
S
LEGEND OF ZELDA
N
W
E
S

L2-4

×3

ロープに対する戦い方を、この部屋で練習してみよう。ブーメランを持っていたら、敵の動きを止めよう。倒すのはそれからでいいぞ。

L2-2

レベル2のスタート地点。レベル1より、レベル2は少しむずかしくなっている。ドドンゴ、青いゴーリアなどに注意して先へ進め。

L1-14

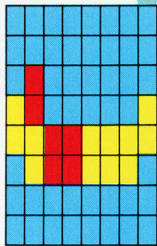
×1

レベル1最大の敵アクオメンタス!! ビームが使えれば、はなれて攻撃。使えない時は、敵のビームをうまくかわしてソードで頭を突け！

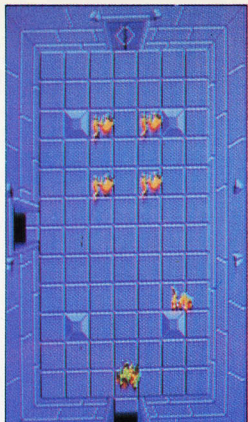
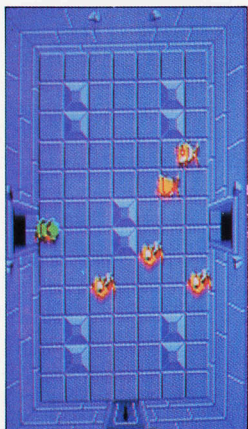
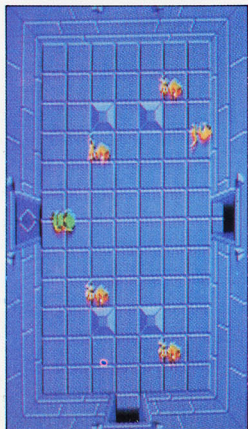
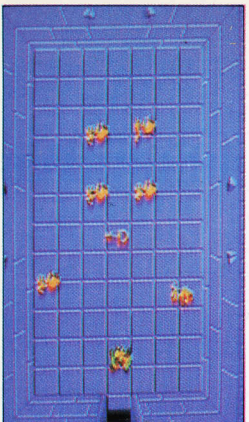
L2-3

×6

コンパスがあるので、必ず通りたい部屋。ゲルは無視してもいいが、たかがゲルとあまく見てはだめだ。ちょこまかとなかなかうるさい。

L2-1

×5

ロープは、リンクとタテ（ヨコ）に一直線になったときに、ものすごいスピードでせまってくる。2方向からはさまれるとやっかいだ。

L1-13

やっと見つけた1つめのトライフォース!! けれども、まだ先は長い。弓を取っていない人は、もう1度引き返せ。後で必要になるぞ。

左のインジケーターとナンバーは、地下迷宮での６枚のカードの位置だ。
カードを並べる時に使うと便利だぞ！

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

L2-5

×5

この部屋のロープは数が多い。ブーメランを持っていないときは、一直線に並ばないように待ちぶせて倒せ。あぶないときは、逃げよう。

L2-6

×6

ここもロープの数が多い。キーの数に余裕があれば、無理をすることはない。もし入るのなら、ロープとの戦い方をマスターしてからだ。

L2-7

×5

ゲルは、ブーメランで攻撃したほうが安全。ゲルごときで、ハートを白くしてしまってもつまらない。マップを取って、かべを爆破だ。

L2-8

×5

レベル1からここまで来れたなら、赤いゴーリアはたいした敵じゃない。ここで敵を全滅させると、爆弾が出現するので必ず取ること。

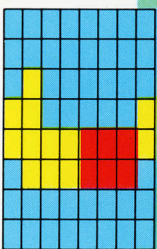
L2-9

×3

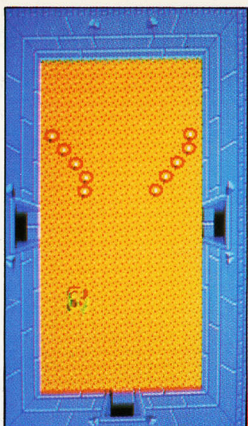
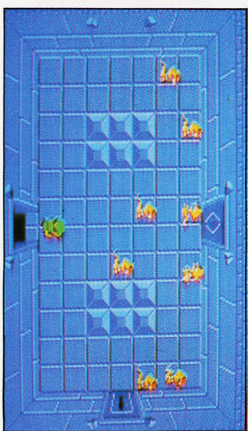
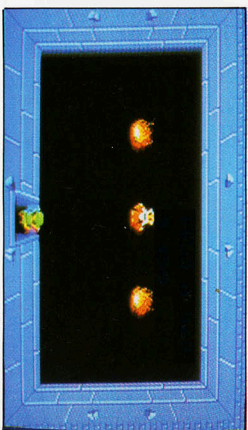
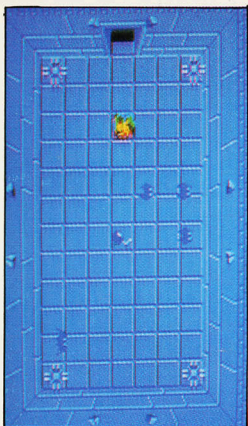
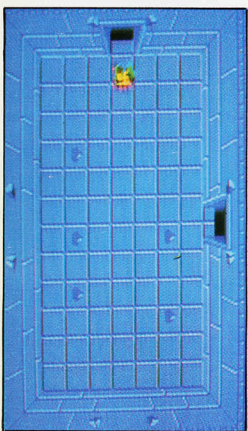
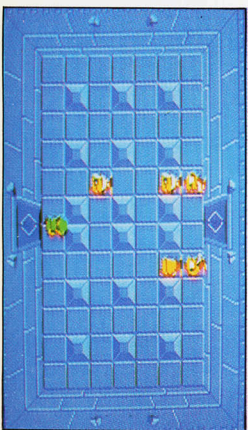
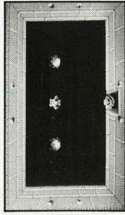
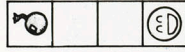
青いゴーリアは、ちょっと手強い。戦い方は、赤いのと同じだが、なかなか倒せない。全滅させるとマジカルブーメランが手に入る。

L2-10

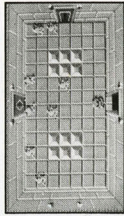
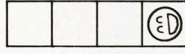
×5

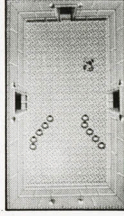
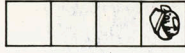
ここでもまた、ロープをすべて倒せばキーが出現する。爆弾をたくさん持っているなら、となりの部屋の列から進むほうが少しは楽かな?

L2-12　L2-14　L2-15

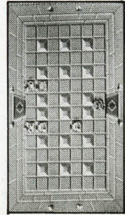
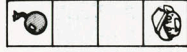
L2-11　L2-13　L2-16

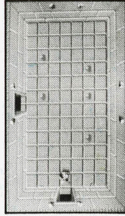
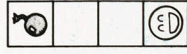
左のインジケーターとナンバーは、地下迷宮での６枚のカードの位置だ。
カードを並べる時に使うと便利だぞ！

LEGEND OF ZELDA

L2-15

×1

このおじいさんは味方なので、攻撃してはいけない。くれる情報は、ドドンゴの弱点に関するもの。アイテムで○○○に関係あるものは？

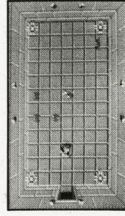
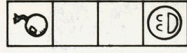
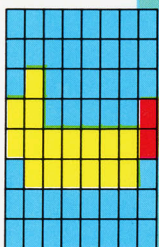
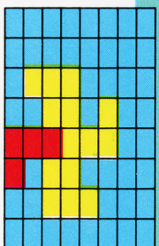
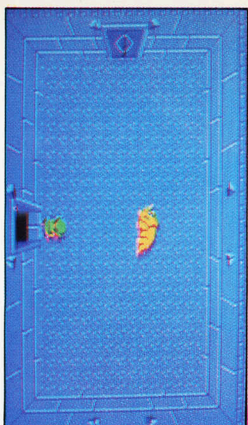
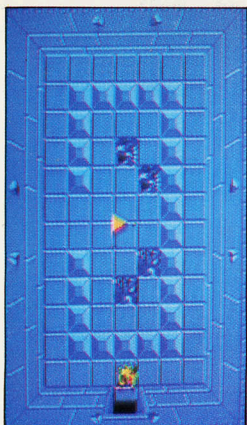
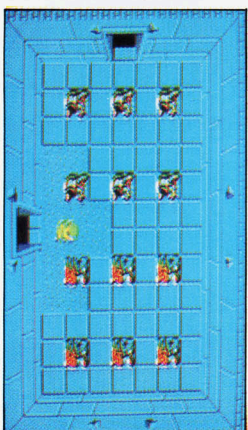
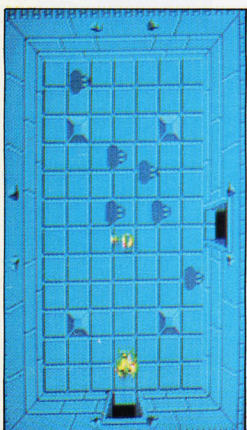
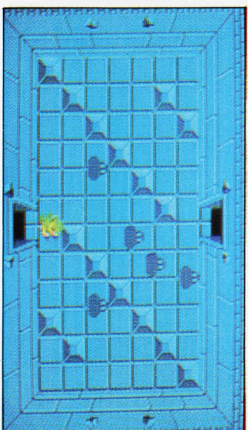
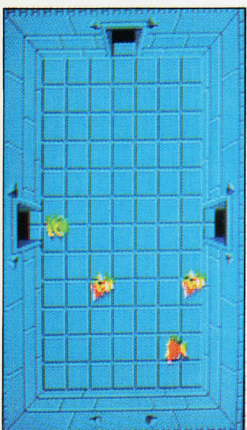
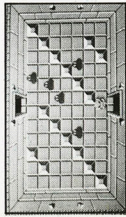
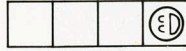
L2-14

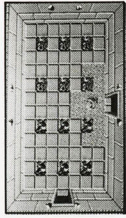
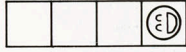
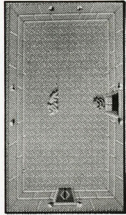
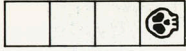
×8

この部屋のロープは、数が多い。うまくかわしながら、ブーメランで敵の動きを止めて倒せ！　赤いハートの数に注意して戦おう。

L2-12

×2

大ミミズ、モルドアームだ。強そうに見えるけれど、まるで見かけだおし。ソードで何回か突いていれば、すぐにやっつけられる。

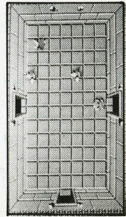
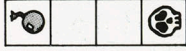
L2-16

×5

この部屋を通らなければ、トライフォースまでたどりつけない。爆弾は、あまり使い過ぎないように注意。部屋はまだあるのだ。

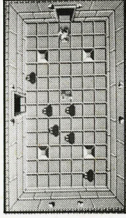
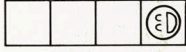
L2-13

×5

ブーメランは投げた後で、リンクが移動することによって誘導できる。このテクニックを使えば、ゲルは簡単に倒すことができる。

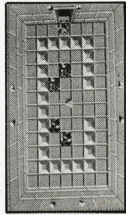
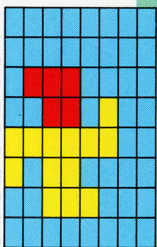
L2-11

×4

キースもゲルと同様、ブーメランで攻撃。ブーメランは自分にもどってくるときも、敵を倒せる便利な武器。くれぐれもトラップには注意。

L2-17
L2-18
L3-1
L3-4
L3-2
L3-8
LEGEND OF ZELDA
N
W
E
S
LEGEND OF ZELDA
N
W
E
S
LEGEND OF ZELDA
N
W
E
S
LEGEND OF ZELDA
N
W
E
S
LEGEND OF ZELDA
N
W
E
S
LEGEND OF ZELDA
N
W
E
S

L3-4

×5

ストーンがななめに並んでいて、じゃまだ。ビームが使えないと敵を倒すのには苦労する。部屋にあるキーを取って先へ進もう。

L3-1

ここがレベル３のスタートだ。部屋には石像が並んでいるが、リンクに攻撃をしてはこない。さあ、トライフォースをめざして出発だ。

L2-17

×１

ドドンゴは、リンクを追いかけるわけでもなく、ただうろつきまわっている。どうも腹がすいているらしい。何か食べさせてあげよう。

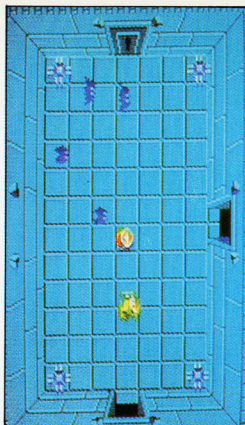
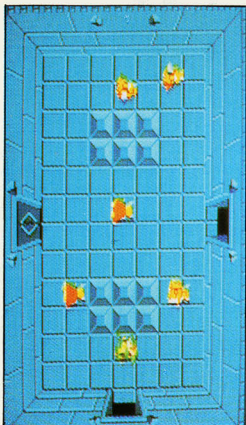
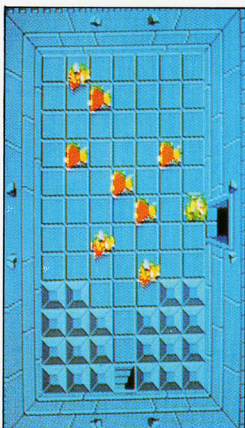
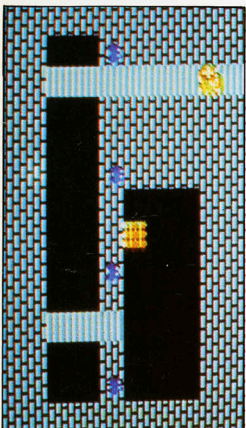
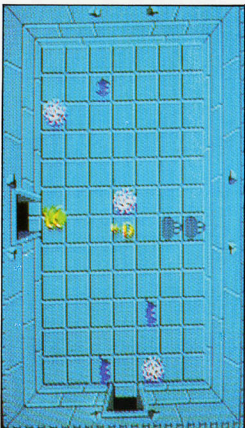
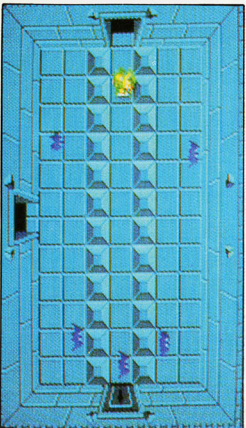
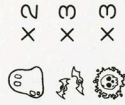
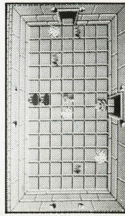
L3-8

×３

タートナックが３匹しかいないが、この部屋にはストーンがない。敵の背後へまわるのはむずかしい。全滅させても爆弾しかもらえない。

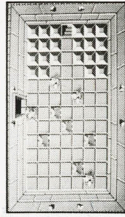
L3-2

×６

ゾルは攻撃すると２匹のゲルになる。普通のソードでは、やっかいだ。部屋には最初からキーが置いてある。取ったら先へ進め。

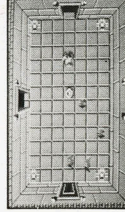
L2-18

２つめのトライフォース！　これでハートも５つ以上のはず。ホワイトソードを取りにいこう。今までのソードじゃレベル３はきついぞ。

L3-9　L3-5　L3-15

L3-10　L3-3　L3-14

左のインジケーターとナンバーは、地下迷宮での６枚のカードの位置だ。
カードを並べる時に使うと便利だぞ！

L3-15

×2
×3
×3

ゾル、キース、バブルのトリプル攻撃。バブルに触れるとソードがしばらく使えなくなるので注意。キーが最初から部屋にあるぞ。

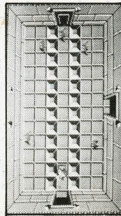
L3-5

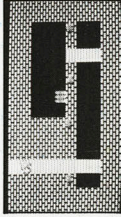
×8

タートナックが８匹もいるぞ。地下室への入口があるが、そこへ行くのはちょっと大変だ。タートナックは正面から攻撃しても倒せない。

L3-9

×4

部屋の四隅のトラップには要注意。キースに夢中になって忘れるな。コンパスを取るとトライフォースとリンクの位置がはっきりするぞ。

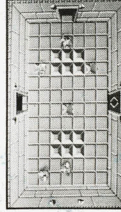
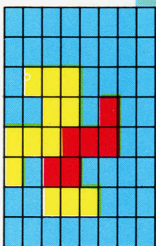
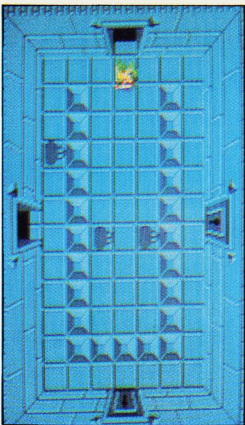
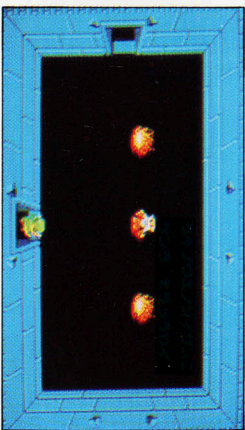
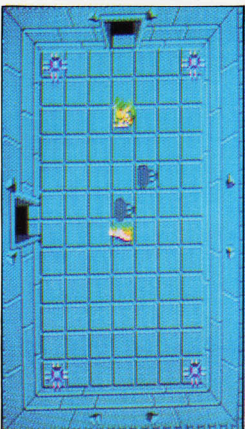
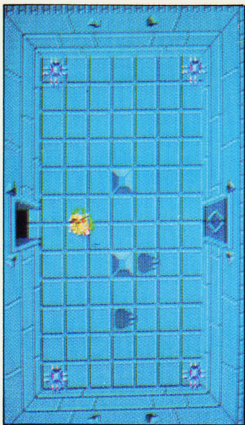
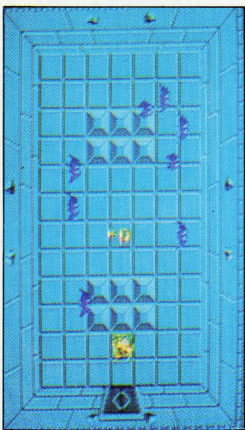
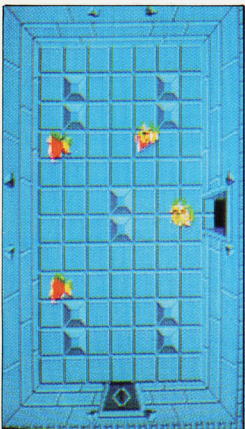
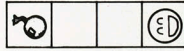
L3-14

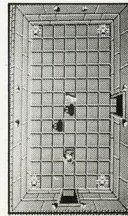
×5

ここは右から左への一本道だ。普段は楽勝のキースも逃げ場がないと手こずるぞ。ブーメランでやっつけろ！　全滅すれば爆弾が出る。

L3-3

×4

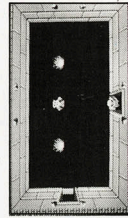
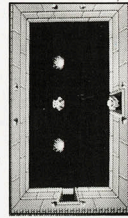
階段を下りていくとキースの飛び交う地下室だ。ここにはいかだがある。キースはブーメランでやっつけて、いかだを手に入れよう。

L3-10

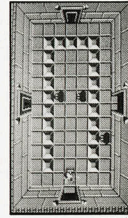
×5

タートナック４匹を全滅させないと、下の扉は開かない。下の部屋では、いかだが手に入る。なんとしても、このタートナックは倒せ！

左のインジケーターとナンバーは、地下迷宮での６枚のカードの位置だ。
カードを並べる時に使うと便利だぞ！

L3-12

×2

マップがある部屋。右の壁は爆弾で開くのだが、爆弾をしかけるときはトラップに注意。一度、フェイントをしてから爆弾を置こう。

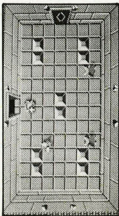
L3-18

×1

おじいさんの部屋。おじいさんのいう「OO」とは地上の北のほうにある。ここからは遠いが、このメッセージは忘れるな。

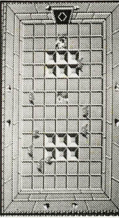
L3-13

×3

ストーンが大きなコの字型に並んでいる。ゾルは3匹しかいないのですべてやっつけろ。全滅させればキーがもらえるぞ。

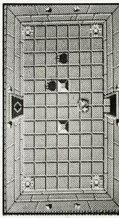
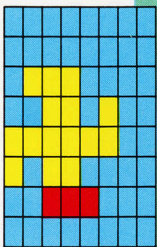
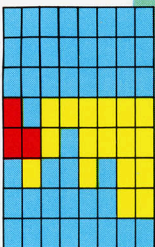
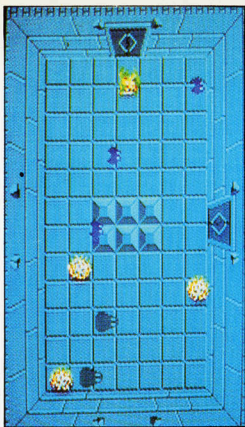
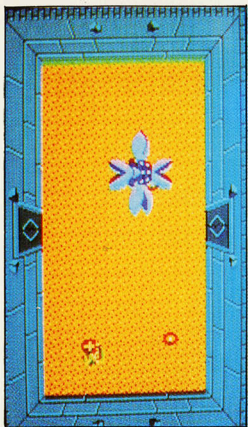
L3-7

×3

右の扉はタートナックを全滅させないと開かない。3匹しかいないので、ストーンを使い背後へまわって倒せ。左の壁は爆弾で穴を開けろ。

L3-19

×8

部屋へ入ると扉は閉じてしまう。最初からキーは置いてあるのだが、キースを全滅させないと扉は開かない。ブーメランでやっつけろ。

L3-17

×2

左のストーンは、上の扉を開けるためのキーストーンだ。2匹のゾルをやっつけると、動かすことができる。

L3-6 L3-16

L3-11

L4-2

L4-1 L4-4

LEGEND OF ZELDA N W E S

LEGEND OF ZELDA N W E S

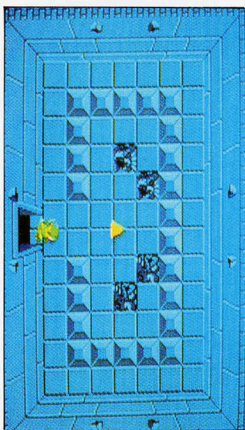
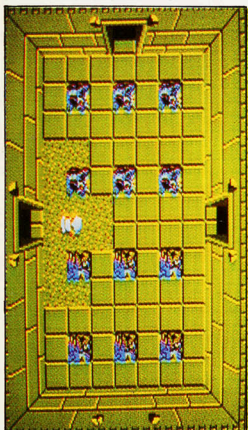
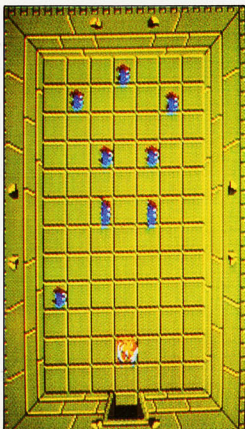
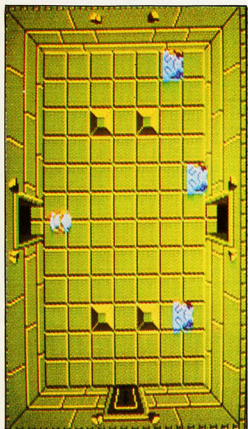
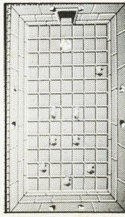
LEGEND OF ZELDA N W E S

LEGEND OF ZELDA N W E S

LEGEND OF ZELDA N W E S

LEGEND OF ZELDA N W E S

L4-2

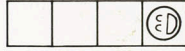
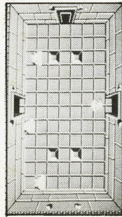
×8

キースが、うじゃうじゃと8匹もいる。襲ってくるキースをかわしながら、ブーメランで全滅させてしまおう。キーをもらえるぞ。

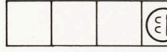
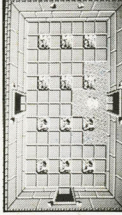
L3-16

トライフォース発見！　いかだは手に入れてあるかな？　まだの人はトライフォースを取った後、もう一度この迷宮に引き返せ！

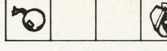
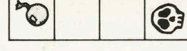
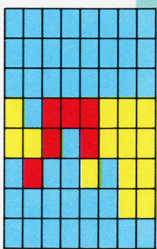
L3-6

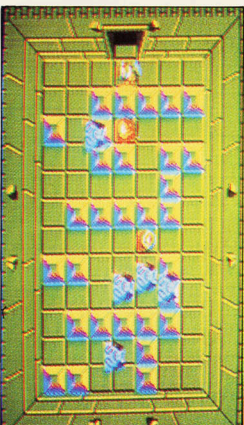
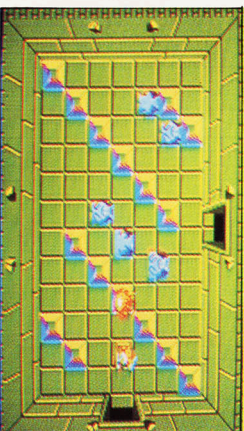
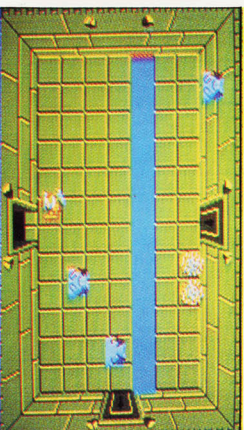
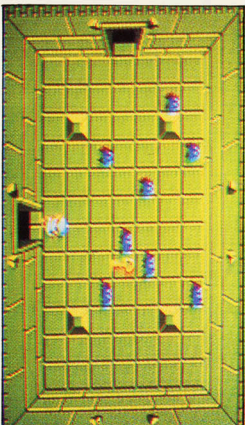
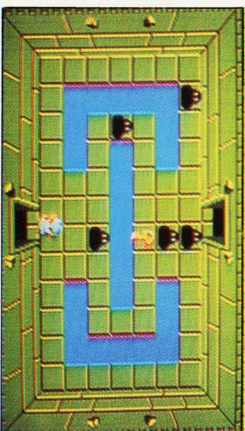
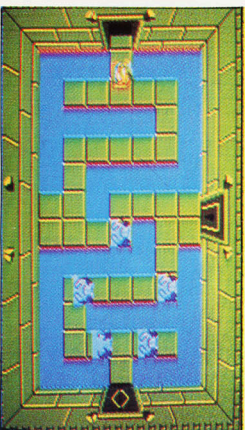
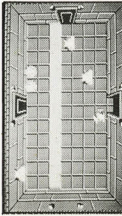
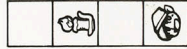
×2
×3
×3

ゾル、キース、バブルと敵が3種類もいて、それぞれ動きが違う。バブル以外を全滅させないと扉は開かない。全滅させれば青ルピーも。

L4-4

×3

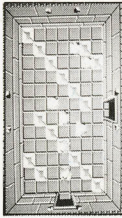
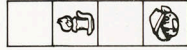
バイアは攻撃すると2匹のキースに変身する。バイアからキースへ分かれる途中にブーメランを打ちこめ！　完全に倒せるぞ。

L4-1

レベル4は暗闇が多い。ロウソクを買ってから入ろう。迷宮の奥は、はしごがないと前進できないぞ。まずは、はしごをめざして進め！

L3-11

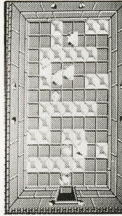
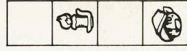
×1

テスチタートを倒さない限り、上下の扉は開かない。左の壁を爆破しておこう。テスチタートは爆弾でやっつけろ！

L4-3　L4-6　L4-11
L4-5　L4-7　L4-10

左のインジケーターとナンバーは、地下迷宮での６枚のカードの位置だ。
カードを並べる時に使うと便利だぞ！

L4-11

×3
×2

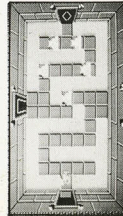
まずロウソクだ。だが水路がじゃまで上に行けないぞ。はしごは右の部屋に行けば手に入る。はしごを取って戻ってこよう。

L4-6

×5

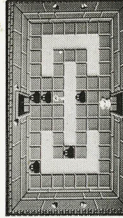
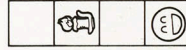
暗闇の部屋だ。ロウソクをつけよう。バイアをキースに変身させないためには、マジカルソードによる攻撃が必要だ。

L4-3

×5

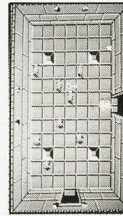
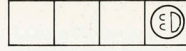
まずロウソクをつけよう。敵もバイアでいるうちは、リンク同様ストーンをこえられないぞ。コンパスを取ったら、うまく脱出だ！

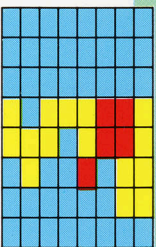
L4-10

×5

水路が複雑だが、バイアは水路を飛びこえることはできないので安心。バイア全滅で右の扉は開く。上の扉は無視。キーのむだだ。

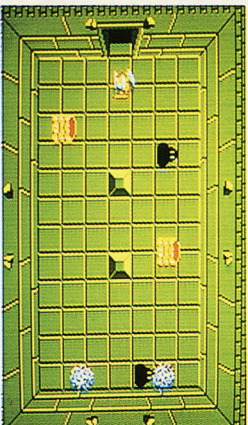
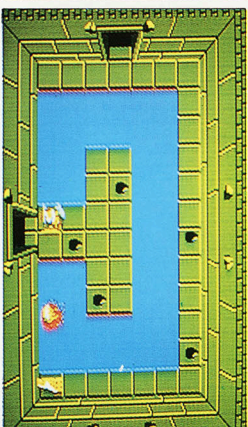
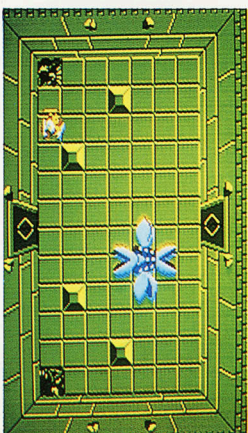
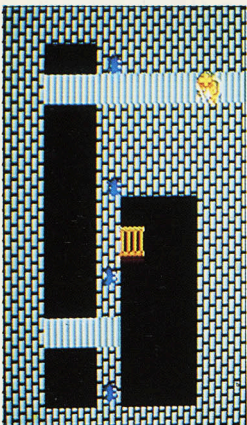
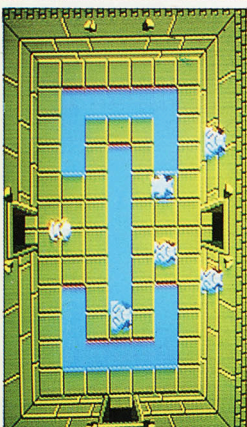
L4-7

×5

暗闇の部屋が続く。ここは水路のある部屋だ。リンクと同様に、ゾルも水路を飛びこすことはできない。ブーメランで足止めさせて倒せ！

L4-5

×8

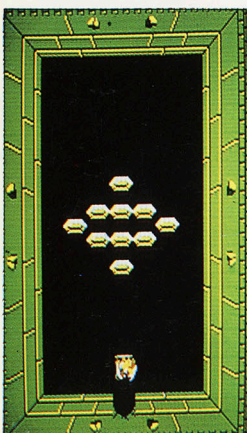
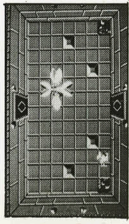
ここはキースがいるだけ。中央にあるキーを取ったら、さっさと先へ進もう。先はまだまだ長い。キースなんかにかまっているな。

L4-9 L4-12 L4-17

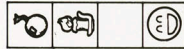
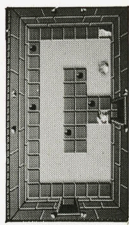
L4-8 L4-13 L4-16

左のインジケーターとナンバーは、地下迷宮での６枚のカードの位置だ。
カードを並べる時に使うと便利だぞ！

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

L4-17

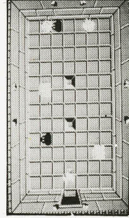
×1

敵はテスチタートだ。右の壁は爆弾で開けられる。無理をして戦うな。この部屋を通らなくても、上の部屋へ行くことができる。

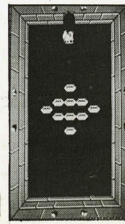
L4-12

×5

左の扉から入って壁づたいに行くと、一番奥にマップがある。下の扉から入っても、マップは手に入らない。上の壁は爆弾で開けられる。

L4-9

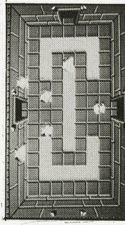
×2

×2

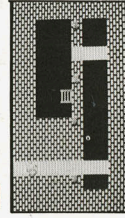
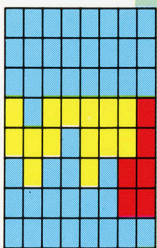
×2

ライクライクはマジカルシールドを食べてしまう。ゾルとライクライクを全滅させれば、左のキーストンで地下室への階段が現われる。

L4-16

扉のまったくない部屋に、ルピーが10個。どの壁も爆弾で開けられる。すべての壁を開けておけ！　この部屋は通路としても使えるぞ！

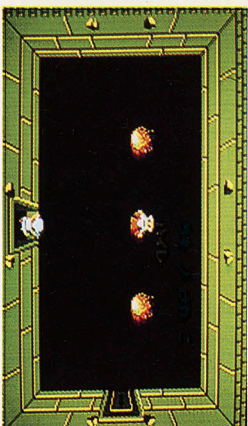
L4-13

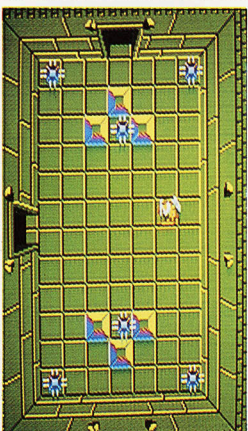
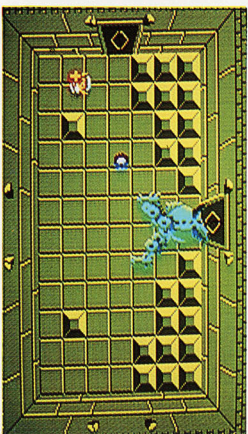
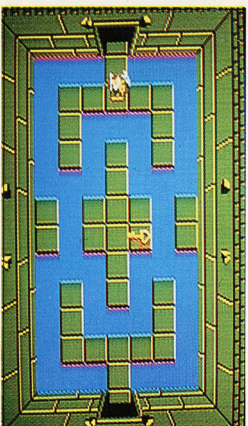
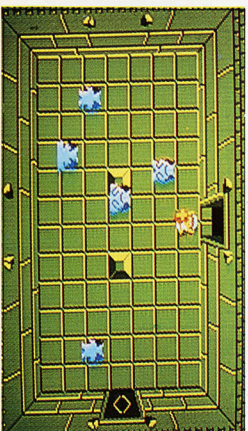
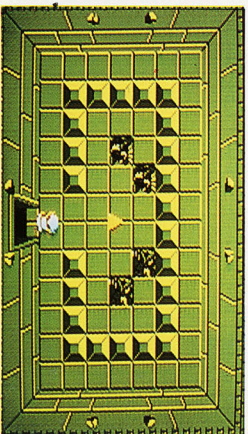
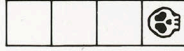
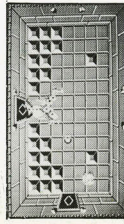
×5

バイアを全滅させて部屋を出ても、またもどってきたときには、バイアは復活している。他の敵と違い、バイアは倒してもきりがない。

L4-8

×4

キースの飛びかう地下室では、念願のはしごが手に入る。これで水路は障害でなくなるぞ。そのうえ、水路は避難場所にもなるのだ。

L4-21　L4-19　L4-14

L4-20　L4-15　L4-18

左のインジケーターとナンバーは、地下迷宮での６枚のカードの位置だ。カードを並べる時に使うと便利だぞ！

L4-14

×1

双頭のグリオークだ。タイミングを計って2つの首の間をねらえ！　グリオークの頭が襲ってくるが、こいつにかまわず胴体を攻撃だ。

L4-19

暗闇のまま、入るといきなりトラップが。左の扉から入ると、正面にストーンがあって、通りぬけるのはむずかしい。ここには何もないぞ。

L4-21

×1

ここでおじいさんは、大切なことを言っている。リンクが行くべきところを示し、地上にあるなにかに入れということだが。

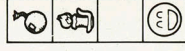
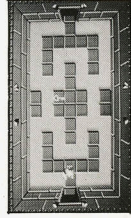
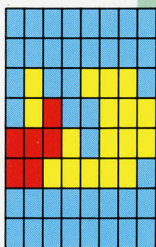
L4-18

やった！　トライフォースだ。でも手にする前に、ルピーの部屋へ行っていない人は、近いのでもどって、ルピーを10個取ってこよう。

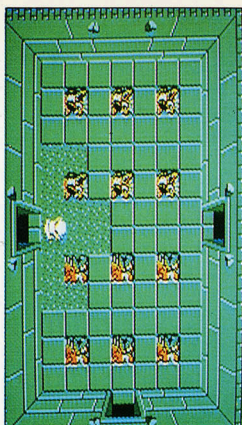
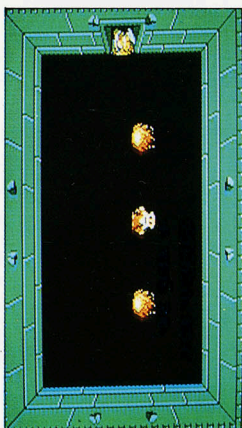
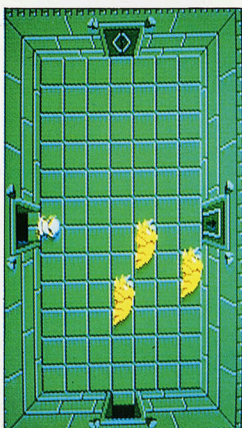
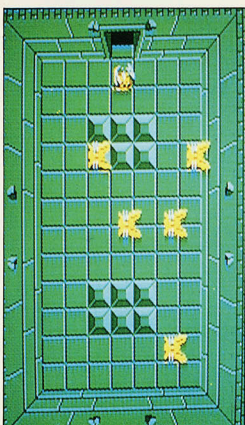
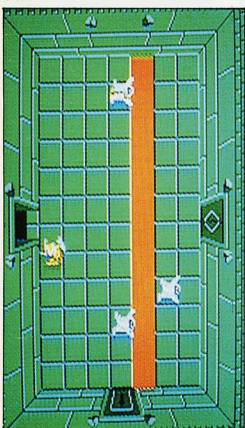
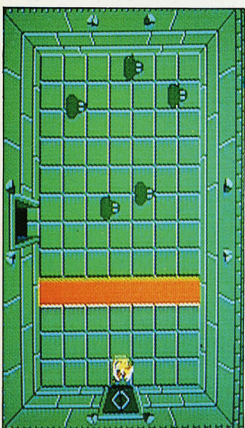
L4-15

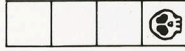
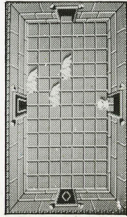
×5

左の壁は爆弾で開く。バイアを全滅させると左のキーストーンで、右の扉が開く。右の部屋では、強敵グリオークが待ちうけている。

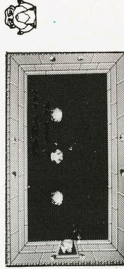
L4-20

ここはキーが部屋の中央に置いてあるだけ。敵はまったくいない。下の壁は、爆弾で爆破できる。下の部屋は、ルピーの宝庫。

L5-2　L5-3　L5-8

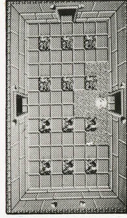
L5-1　L5-4　L5-9

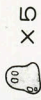
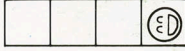
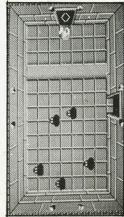
左のインジケーターとナンバーは、地下迷宮での６枚のカードの位置だ。カードを並べる時に使うと便利だぞ！

L5-8

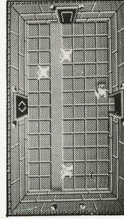
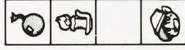
×3

ドドンゴが３匹！　左の扉を開けるには、ドドンゴを全滅させなければならない。○○が足りない人は、手に入れてから戦闘開始！

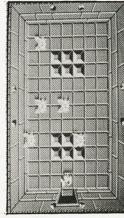
L5-3

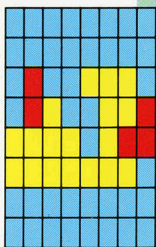
×1

レベル５の主デグドガ。この強敵の弱点をここで知ることができる。はたして、おじいさんの言葉には、どんな意味が隠されているのか？

L5-2

また新しい敵が、行く手をふさいでいる。いままでの攻撃では倒せないヤツもいる。ワープもあるし、ますます迷宮は複雑になるのだ。

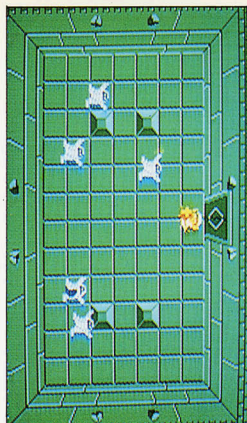
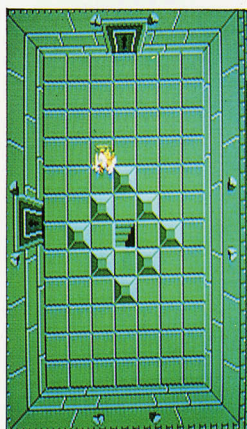
L5-9

×５

ゾルが５匹いるだけだ。下の扉は普通の扉に見えるが、実は一方通行になっている。この扉を入ると、ここにもどってこれなくなるぞ。

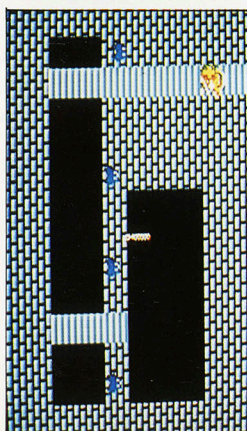
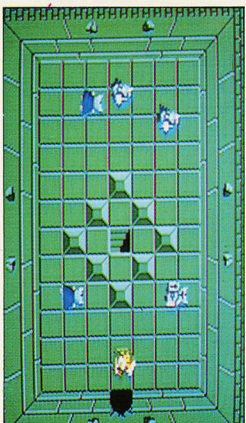
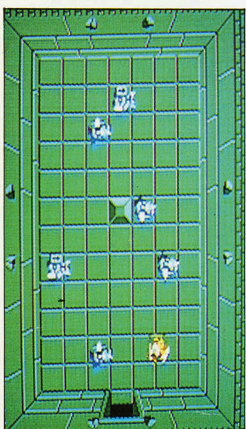
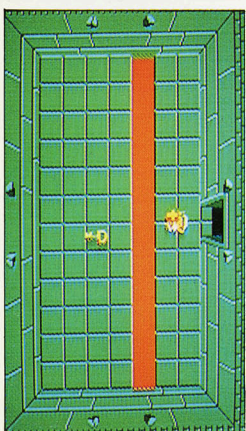
L5-4

×３

ギブドはブーメランが通用する。３匹のギブドの中には、キーを持っているヤツがいる。左の壁は爆弾で開けられるぞ。

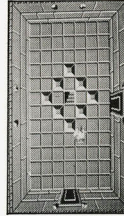
L5-1

×５

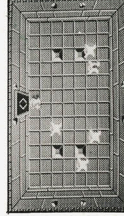
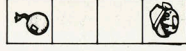
ポルスボイスはホワイトソードでさえ、５回攻撃が必要だ。全滅すればキーが手に入るのだが……。ポルスボイスの弱点をさがせ！

L5-5　L5-22　L5-24

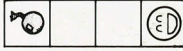
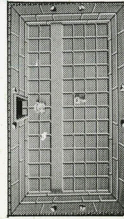
L5-6　L5-23　L5-19

左のインジケーターとナンバーは、地下迷宮での６枚のカードの位置だ。
カードを並べる時に使うと便利だぞ！

L5-24

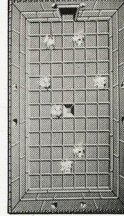
×4

タートナックを全滅させて、やっと手に入れたものは1本の笛。この笛を吹くといろいろな不思議なことが起こる。どこで使うかは秘密だ。

L5-22

ワープの出口。だがキーがないと、この部屋から出られない。せっかくタートナックを全滅させても、キーがなければもどるしかない。

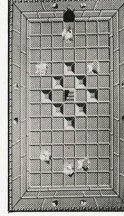
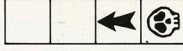
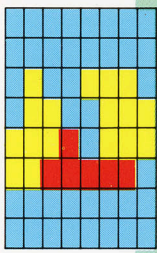
L5-5

×5

爆弾を持ったギブドがいるぞ。左右の壁は爆弾で開く。上の扉はギブドを全滅させても開かない。上の部屋からの一方通行の扉なのだ。

L5-19

ワープの部屋からこの部屋へ入ると、キーがあるだけの部屋に見える。しかし右の壁を爆弾で開ければ、おじいさんに会うことができる。

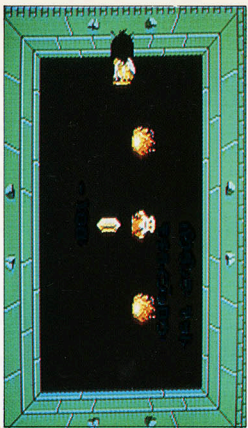
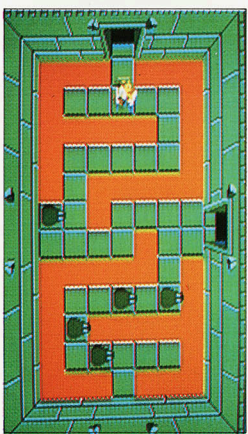
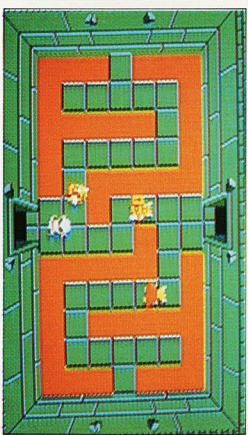
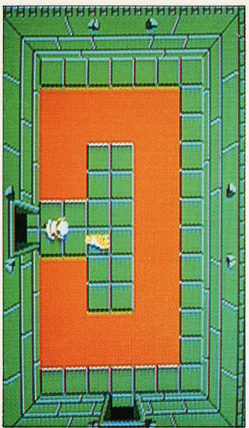
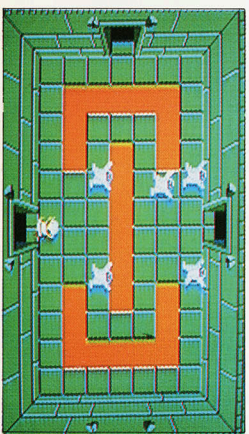
L5-23

×6

タートナックを全滅させない限り、新しいアイテムのある地下室へは行けないぞ。キーストーンを動かして入口を開けろ。

L5-6

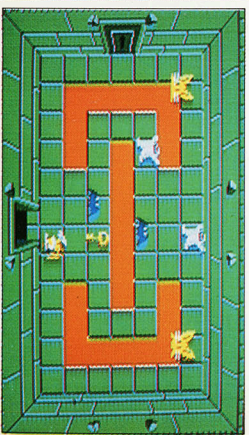
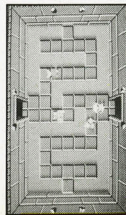
×5

右の壁は爆弾で開く。タートナックを全滅させない限り、キーストーンは動かない。ワープの出口の部屋はキーが必要だ。

L5-18　L5-7　L5-12

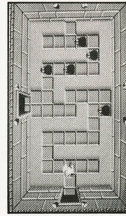
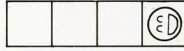
L5-11　L5-10　L5-14

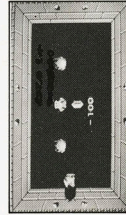
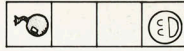
左のインジケーターとナンバーは、地下迷宮での６枚のカードの位置だ。
カードを並べる時に使うと便利だぞ！

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

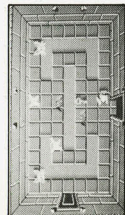
LEGEND OF ZELDA

L5-12

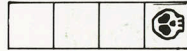
×3

普段、手強いタートナックも、水路の多いこの部屋では倒すのは簡単。水路にはしごをかけてタートナックを待ちうけろ！

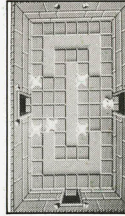
L5-7

×5

水路がたくさんあるが、はしごがあれば気にすることはない。ゾルは水路をこえられないからだ。一気に全滅させて、青ルピーをもらえ！

L5-18

×1

100ルピー払えば、おじいさんが爆弾を増やしてくれる。リンクが爆弾を1個持っていても、8個持っていても、12個まで増やしてくれる。

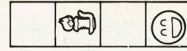
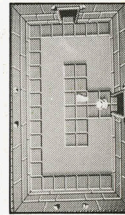
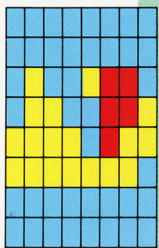
L5-14

×2

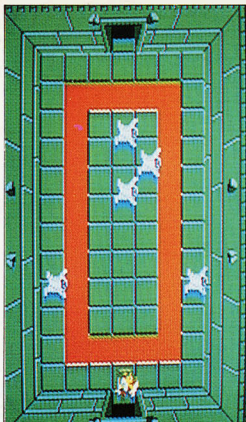
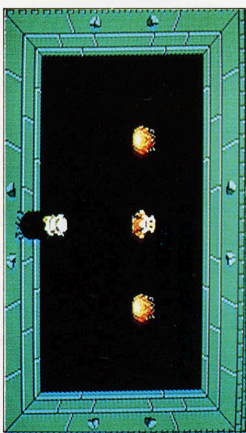
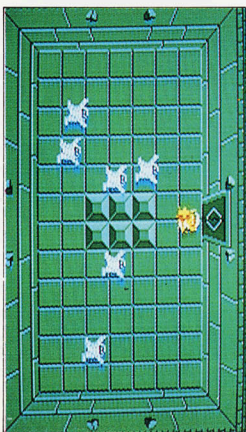
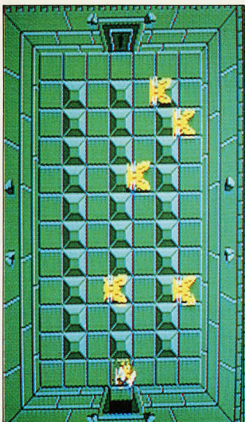
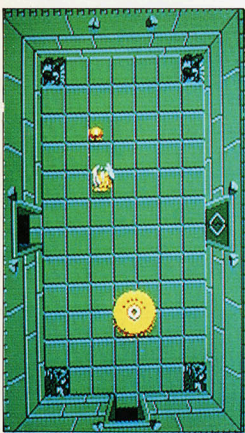
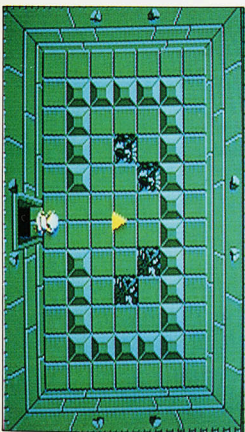
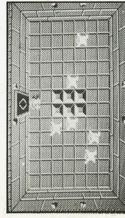
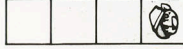
×2

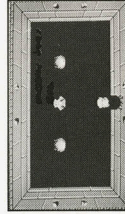
×2

ポルスボイス、キース、ギブドが2匹ずつ計6匹もいるぞ。ポルスボイスの弱点がわからないと全滅はむずかしい。キーを取って次へ進め

L5-10

×5

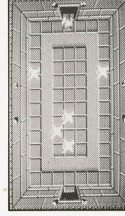
5匹のギブドを全滅させると、キーをもらうことができる。左の扉は、マップのある部屋だが、ここから入っても取ることはできない。

L5-11

マップを取るには、下のドドンゴのいる部屋から入ってこないとダメだ。水路の幅は広くて、はしごをかけても、とどかないのだ。

L5-15	L5-20	L5-13
L5-16	L5-17	L5-21

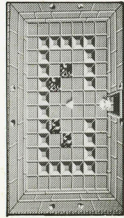
左のインジケーターとナンバーは、地下迷宮での６枚のカードの位置だ。
カードを並べる時に使うと便利だぞ！

L5-13

×6

上の扉から入ると閉じ込められてしまう。6匹のギブドを全滅させない限り、扉は開かない。6匹もいると全滅させるのには少々手間どるぞ。

L5-20

×1

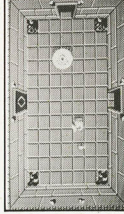
おじいさんが、強敵を倒すヒントを教えてくれる。その強敵とは、ポルスボイスのようだが、姿をよく見て研究しよう。

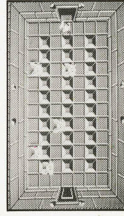
L5-15

×5

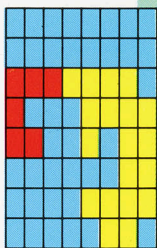
ギブドの動きは、水路によって限られている。とくに壁際はせまいので、ブーメランを当てやすい。全滅させれば、キーももらえる。

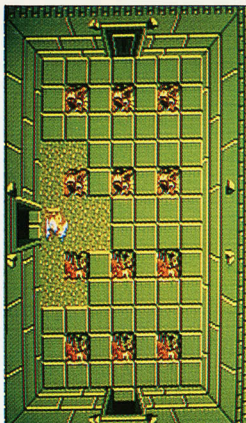
L5-21

やっと来れた、という感じじゃないかな。おじいさんの教えも謎めいていて、今までのようには簡単にわからない。ちゃんと謎は解けたかい。

L5-17

×1

この奥がトライフォースの部屋だ。しかしこのデグドガを倒さないと扉は開かない。おじいさんの言った、嫌いな〇〇とは何であろうか？

L5-16

×5

ストーンは横に3列並んでいる。しかし5匹のポルスボイスはストーンを飛びこえて襲ってくる。上の壁を爆破しろ！

L6-2	L6-4	L6-5
L6-1	L6-3	L6-6

左のインジケーターとナンバーは、地下迷宮での６枚のカードの位置だ。
カードを並べる時に使うと便利だぞ！

L6-1

×4

ウィズローブは出たり消えたりするので攻撃しにくい。全滅させればキーが出る。マジカルシールドで敵の攻撃をふせいでやっつけろ。

L6-2

ワープホールへ入らないと、トライフォースを手にすることはできない。迷宮も複雑なので効率よく部屋をまわろう。

L6-3

×5

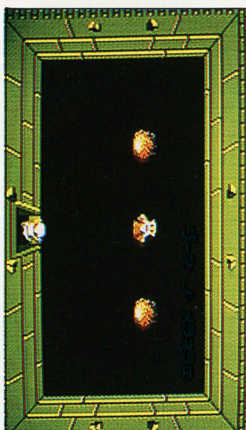
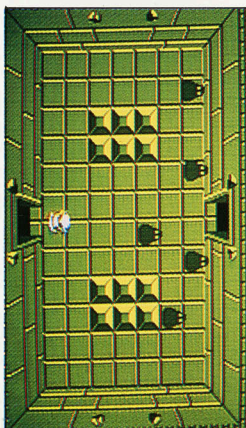
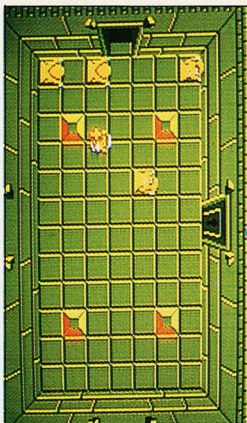
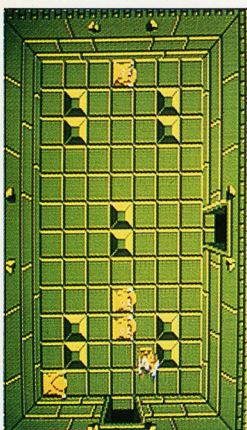
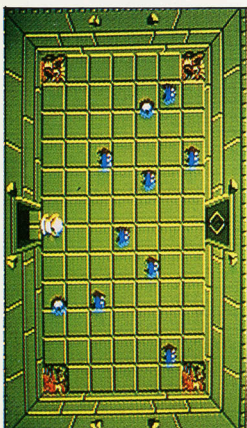
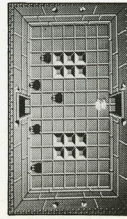
ウィズローブは出現した時にリンクのいる場所をねらってくる。現われたら、すぐその場所を離れろ。背後からの攻撃は防げないぞ。

L6-4

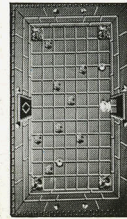
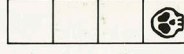
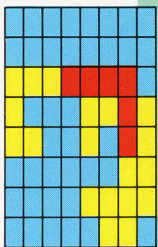
×1

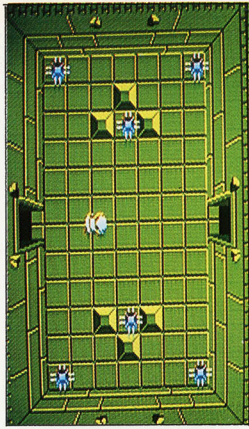
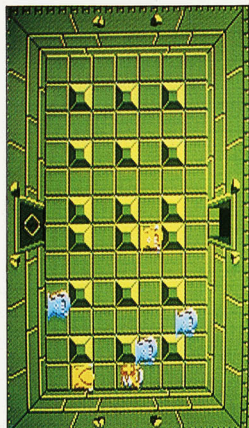
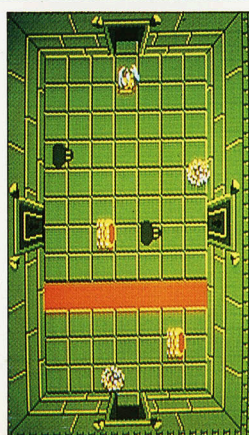
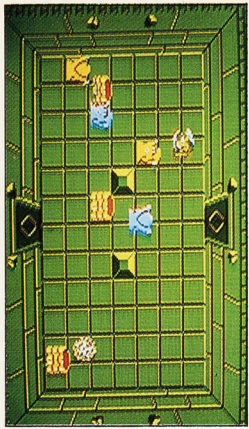
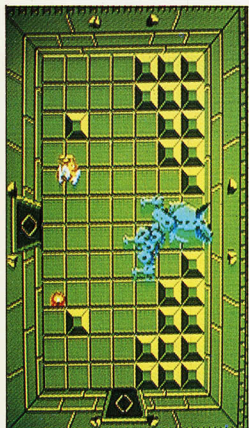
OOOとは、この迷宮のトライフォースの部屋へはいる扉に立ちふさがる超大型のカニだ。おじいさんはこいつの弱点を教えてくれたのだ。

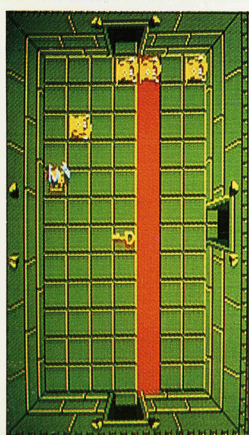
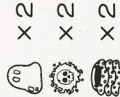
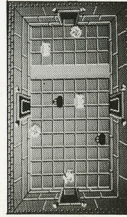
L6-5

×5

ひさしぶりの弱い敵だ。しかも全滅させればもうコンパスをもらえるのだ。しかしこれから先が大変だ。気を引きしめて前進あるのみ！

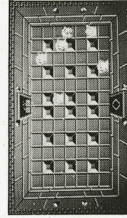
L6-6

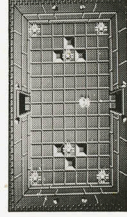
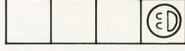
×8

部屋の四隅にある石像の攻撃がとても激しい。キースを全滅させれば、上の扉は開くし、キーももらえる。でも全滅させるのは意外に大変だ。

L6-7 L6-15 L6-20
L6-11 L6-21 L6-19

左のインジケーターとナンバーは、地下迷宮での6枚のカードの位置だ。
カードを並べる時に使うと便利だぞ！

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

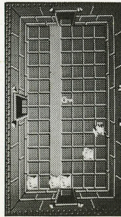
LEGEND OF ZELDA

L6-20

×2
×2
×2

敵は３種類いるが、ひとつはゾルなので比較的簡単なのだ。ライクライクとゾルを全滅させれば、マップが手に入るぞ。

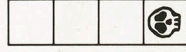
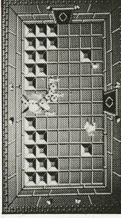
L6-15

×5

赤いウィズローブと青いウィズローブでは動きがことなるので注意が必要だ。全滅で青ルピーがもらえるぞ。右の壁は爆破できるぞ。

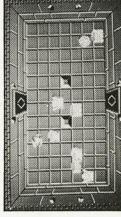
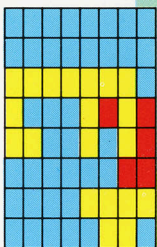
L6-7

不用意に入るとトラップのえじきだ。この部屋には、敵はいないし、何も置いてはいない。一気に上の扉へ走りぬけろ！

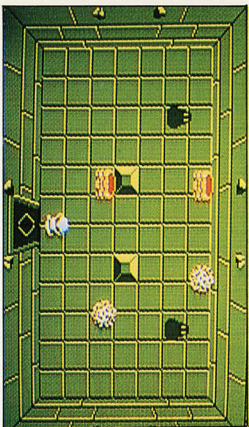
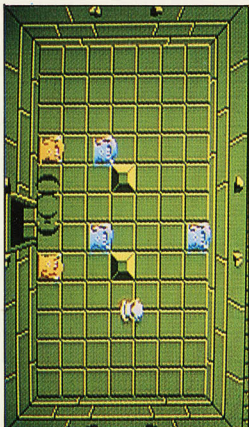
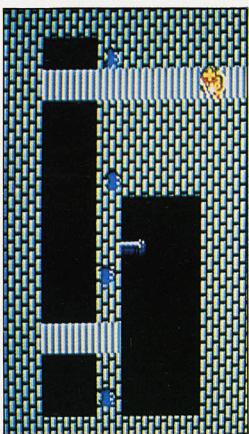
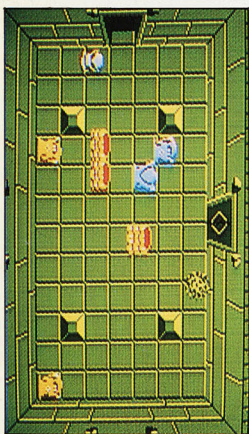
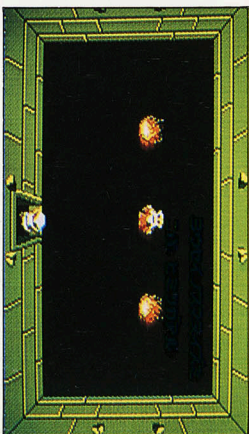
L6-19

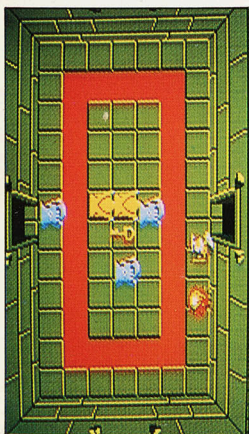
×5

ウィズローブが５匹だけだ。しかもキーは最初から部屋に置いてあるので、無理に倒すことはない。余裕があればやっつけよう。

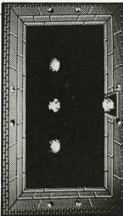
L6-21

×1

こんなところに３つ首のグリオークがいるぞ。こいつをやっつけないと部屋から出れない。動きをよく見て、３つの首の間をねらえ。

L6-11

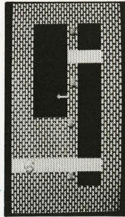
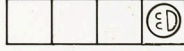
×1
×3
×4

キーストーンを動かさないと扉は開かない。だが、バブル以外の敵は全滅しないとキーストーンは動かない。なんて大変なのだろう。

L6-24 L6-26 L6-23
L6-25 L6-18 L6-14

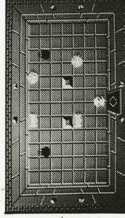
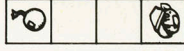
左のインジケーターとナンバーは、地下迷宮での６枚のカードの位置だ。
カードを並べる時に使うと便利だぞ！

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

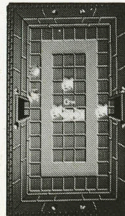
LEGEND OF ZELDA

L6-23

×1

おじいさんは、これからリンクが向かうべき場所を教えてくれる。そこには秘密があるようだ。いまは、とにかくレベル6をクリアしよう。

L6-26

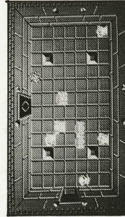
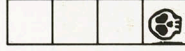
×4

地下室に隠されていたのは、ウィズローブの使っているマジカルロッドだ。これを使えば、呪文を放つことができるぞ。

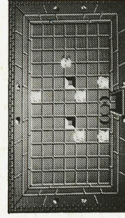
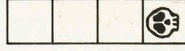
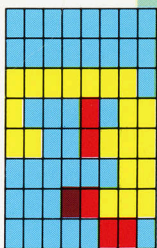
L6-24

×2
×2
×2

右と左の壁は爆弾で穴があく。無理をして敵を全滅させなくても、この部屋から出られるのだ。ライクライクにシールドを食べられるな。

L6-14

×5

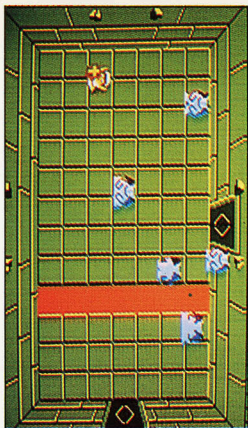
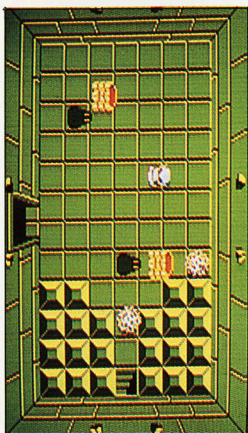
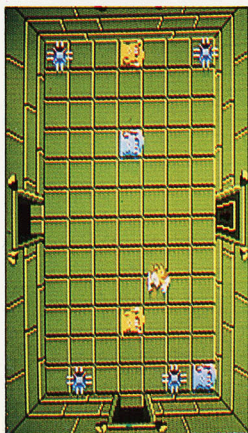
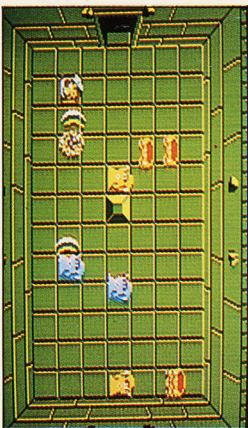
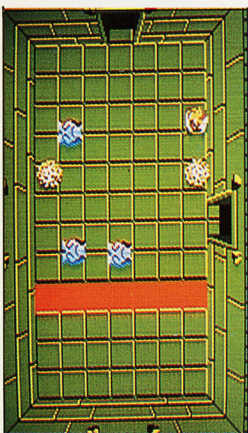
左の壁は爆弾で穴を開けることができる。ウィズローブが5匹いるが、キーがはじめから置いてあるので取ったら進もう。

L6-18

×1
×3
×4

またしてもウィズローブ、ライクライク、バブルのトリプル攻撃だ。上の部屋へはここからでなくても入れるぞ。無理して戦うな。

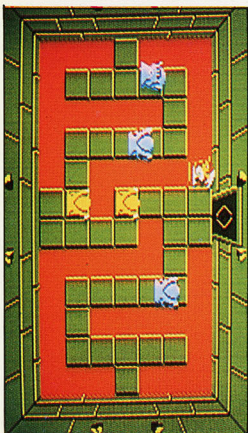
L6-25

×5

この部屋の地下には新しいアイテムがある。ウィズローブを全滅させて、キーストーンを動かせ。地下への入口が現われるぞ。

L6-10　L6-16　L6-13

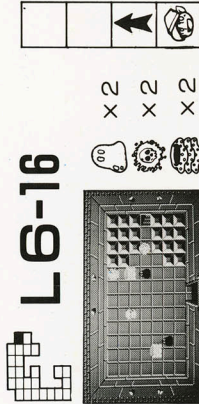
L6-9　L6-12　L6-8

左のインジケーターとナンバーは、地下迷宮での6枚のカードの位置だ。カードを並べる時に使うと便利だぞ！

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

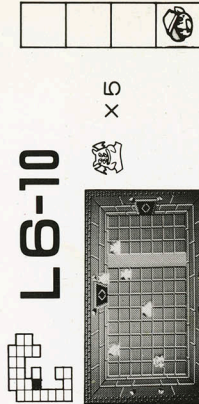
LEGEND OF ZELDA

L6-13

×4

ウィズロープの攻撃をかわすのに夢中になって、壁側に行くな。トラップのえじきになるぞ。体力を消耗する前にゴーマと戦おう。

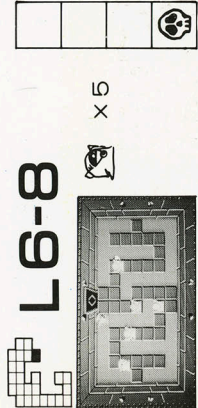
L6-16

×2
×2
×2

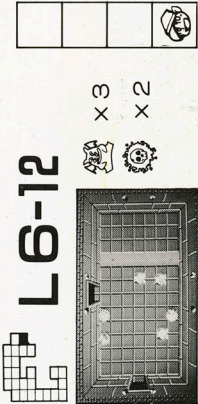
ここから先はトライフォースへ向けて一直線だ。バブルとライクライクのコンビはやっかいだ。ロウソクを用意して次へ進もう。

L6-10

×5

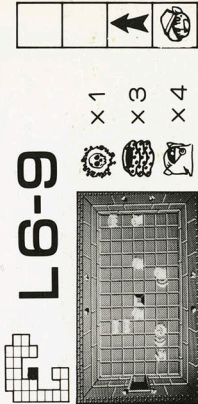
バイアを全滅させれば扉はあく。右の扉はワープホールのある部屋だ。しかしウィズロープ、ライクライク、バブルといった強敵がいるぞ。

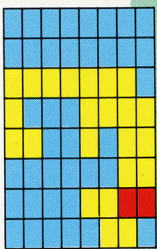
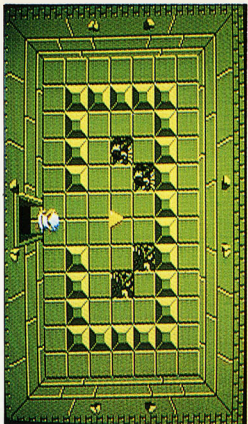
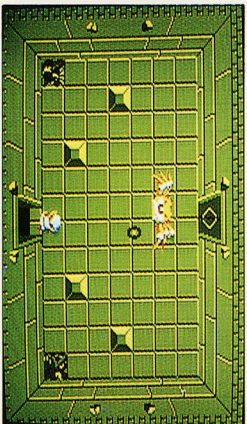
L6-8

×5

入ると5匹のウィズロープを全滅させない限り、この部屋からは出られない。苦労をする割には、あまりいいことはないぞ。

L6-12

×3
×2

トライフォースへは近い。しかし途中でキーの必要な扉がある。キーがなくなっている人はバイアを全滅させてキーをもらおう。

L6-9

×1
×3
×4

３種類の強敵たちがリンクを待ち受ける。しかもウィズロープとライクライクを全滅してキーストーンを動かさないと、ワープできない。

かゆいところに手がとどく！
攻略ヒントカード

LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

ルピーをくれる、変なヤツもいるのだ！

LEGEND OF ZELDA

ディスカウント・アイテムをのがすな！

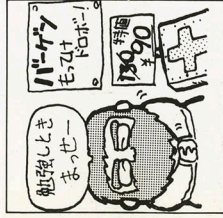
LEGEND OF ZELDA

LEGEND OF ZELDA

ハイラルにもギャンブル場があるのだ！

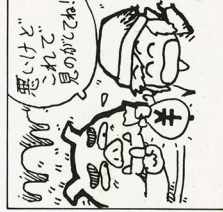
LEGEND OF ZELDA

ワープホールを活用すると便利だ！

ディスカウント・アイテムをのがすな！

ここにいる商人は、アイテムの大安売りをしてくれるんだ。

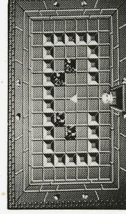
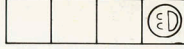
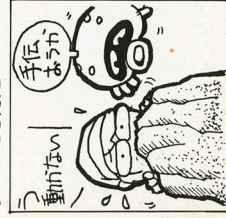
普通の商人が売っているアイテムより、かなり安く買えちゃうからウレシイ！

普通の洞くつにはいないから、よく探してみよう。

ルピーをくれる、変なヤツもいるのだ！

この洞くつの中には、ガノンをうらぎったモリブリンが隠されていた！

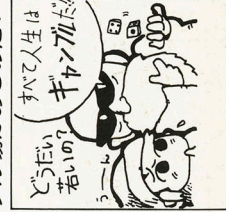
口止め料として、ルピーをくれるんだ。

ルピーをもらったんだから、ガノンの手下達にはだまっていてあげよう。

L6-22

長い道のりだった。トライフォースも残すところあと3つ。残りの迷宮には今まで以上の強敵がいることは間違いない。がんばれリンク！

ワープホールを活用すると便利だ！

パワーブレスレットを取って、ある岩を動かせばほかの場所へワープできる。

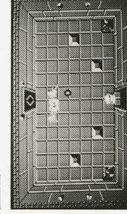
妖精の泉の近くへ出る通路もある。ピンチになったときに、うまく使おう。

出る場所をおぼえておこう。

ハイラルにもギャンブル場があるのだ！

てっとりばやくルピーを増やしたい人に、おすすめなのがこのゲームだ。戦わなくても、ルピーが増やせちゃうんだ。

でも、やりすぎには注意！　後で後悔しても知らないよ。念のため…。

L6-17

×1

レベル6最後の敵、ゴーマだ。おじいさんに、もうこいつの弱点は聞いたかな？　ゴーマが弱点を見せたときをねらって、遠くから攻撃だ！

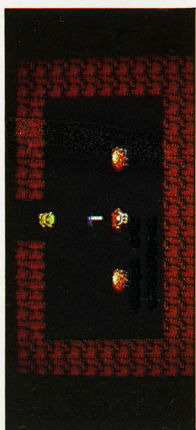
かゆいところに手がとどく！　攻略ヒントカード

LEGEND OF ZELDA

墓場は、宝物の山でもあるのだ！

LEGEND OF ZELDA

命の薬をもらうには、なにかが必要！

LEGEND OF ZELDA

ホワイトソードでパワーアップだ！

LEGEND OF ZELDA

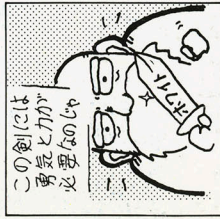
大事な情報もルピーしだいだ！

LEGEND OF ZELDA

リンクの生命力を強くしよう！

LEGEND OF ZELDA

マジカルソード、それは最強の武器だ！

ホワイトソードでパワーアップだ！

普通のソードの、倍の攻撃力があるホワイトソード。レベル３以降に入る前に、取っておきたいアイテムだ。

ただし、ライフのハートの数が５つ以上ないと取れないのだ。

命の薬をもらうには、なにかが必要！

おばあさんから薬を買うためには、身分を証明するために、あるモノを見せなければならない。

地下迷宮に入る前に、必ず買っておきたいアイテムだ！

赤い薬を買ったほうが得だよ。

墓場は、宝物の山でもあるのだ！

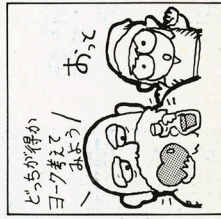
墓場で墓石にさわると、実体のないギーニが最高10人まで出てくる。出した後で、いちばん最初のギーニを倒すと残りのギーニは、みんなアイテムに変わってしまうんだ。きみも一度やってみよう！

マジカルソード、それは最強の武器だ！

最強のソード。それが、マジカルソードだ。

これをくれるおじいさんの場所は、少しわかりにくい。よく探してみよう。

ライフのハート、12個以上で取ることができるぞ！

リンクの生命力を強くしよう！

まだライフのハートの数が、３つしかない人は、このおじいさんに会おう。

命の水かハートのウツワをくれるけど、ハートのウツワを取った方が絶対に得だ。

ハートのウツワはルピーでは買えない。

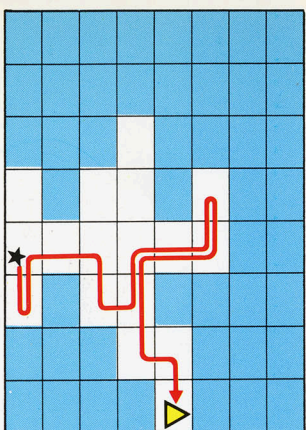
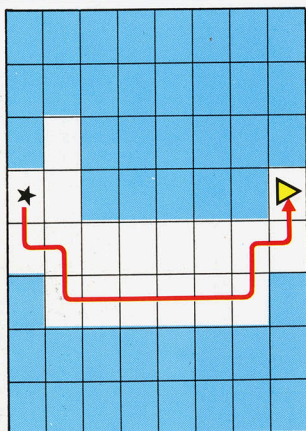
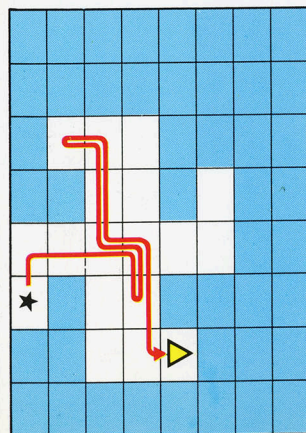
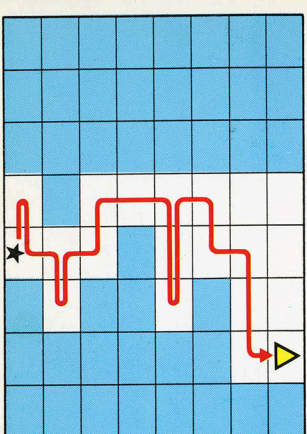
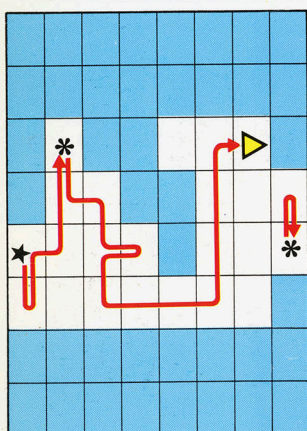
大事な情報もルピーしだいだ！

このおばあさんは、情報屋なんだ。ルピーをはらえば、情報を教えてくれる。

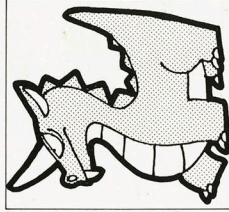
でも、ルピーをケチってもおおくはらってもダメだよ。

ルピーは、ほどほどにはらったほうがいいのだ。

迷宮突破最短コース

LEGEND OF ZELDA LEVEL-1

LEGEND OF ZELDA LEVEL-2

LEGEND OF ZELDA LEVEL-3

LEGEND OF ZELDA LEVEL-4

LEGEND OF ZELDA LEVEL-5

LEGEND OF ZELDA LEVEL-6

LEVEL-1

使う爆弾の数…1
使うキーの数…3
通る部屋の数…13

部屋の数はあまり多くないが、ほとんどの部屋をまわる必要がある。

行ったり来たりがたいへんで、途中、爆弾を使って通るところもあるので、見落さないように注意が必要だ。

LEVEL-2

使う爆弾の数…5
使うキーの数…1
通る部屋の数…12

○○があれば一番簡単に行けるのがこのコース。でもドドンゴを倒すのにも○○が必要なのだ。

全滅して出た○○を残しておいて、後から取りに来ることも可能だ。けっこう役に立つぞ！

LEVEL-3

使う爆弾の数…1
使うキーの数…2
通る部屋の数…11

迷宮を歩き回るには、まずマップとコンパスが必要。レベル3では、コレを手に入れるのにちょっと遠回りをしなければならない。しかし迷宮が四方に広がっているので必ず先に取っておこう。

LEVEL-4

使う爆弾の数…2
使うキーの数…3
通る部屋の数…16

レベル4は、はしごがないと途中から先へ進めない。はしごへ行くコースは一通りだけ。そこから先は扉のないルピーの部屋をうまく使って、テスチタートとトラップ6個の部屋を通らずに進め。

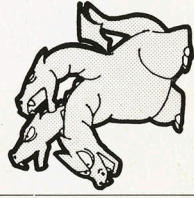
LEVEL-5

使う爆弾の数…2
使うキーの数…4
通る部屋の数…18

ここではほとんどの部屋を回らなければならない。どれだけ効率よく回れるかがポイントだ。一番注意しなければいけないのは、ワープホールへ入るときにキーを持っているか確かめることだ。

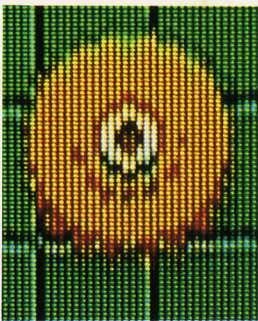
LEVEL-6

使う爆弾の数…0
使うキーの数…4
通る部屋の数…19

トライフォースの部屋は、ワープしてからでないと行くことはできない。ワープホールはスタートから近いが、ワープホールへ入る前に、回らなければならない部屋を絶対通っておこう。

謎につつまれたレベル7だ！

LEVEL 7

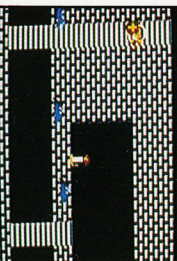
レベル7の強敵モンスター達

デグドガ

デグドガは、衝撃波をうけると体がしぼんでしまう。

だがレベル7のデグドガは、しぼんでから体が4つに分裂するのだ。攻撃力が強いから注意！

アクオメンタス

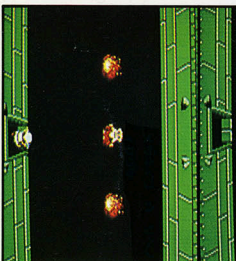
ここのアクオメンタスは、レベル1のものとたいした違いはない。ビームを発射してくる間かくが、少し早くなるくらいだ。離れてソードビームをうちこもう！

この面のポイント！

●赤いローソク　これさえ手に入れば、ファイヤーが出しほうだいだ。もう、いままでのように画面を出たり入ったりしなくてもいいんだ。ジャンジャン燃やそう。

あれ？　ゴーリアが、なにかつぶやいているぞ。ソードで攻撃しても、あまり効果がないようだ。

こうなったら、アイテムを全部ためしてみよう。意外なものが…。

おじいさんが、情報をくれたぞ。じつはこの情報は、とても大切なものなんだ。

○○○○○とは、いったいどこにあるのだろうか？

地下迷宮マップ レベル7

書きこみカード

		START					

下のマークを白地図に書きこんで、自分だけのマップを作ろう!

 キーで開ける扉

 最初から開いている扉

 閉じるシャッター

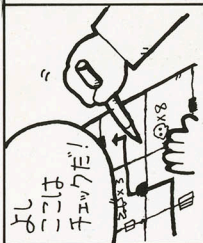
 爆弾で開くカベ

 コンパスのある部屋

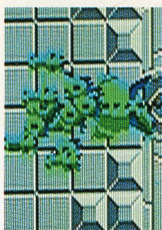
 マップのある部屋

 ワープホールの部屋

 キーがとれる部屋

 トライフォースの部屋

 爆弾のとれる部屋

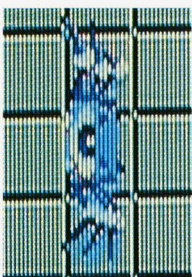
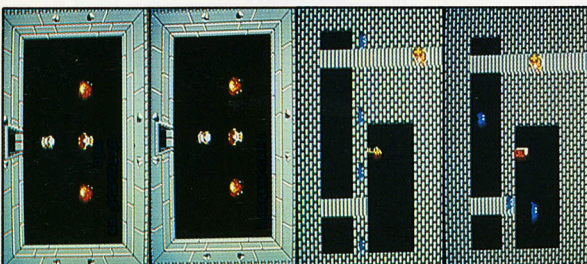
レベル8は死への招待状だ！ LEVEL 8

レベル8の強敵モンスター達

グリオーク

4本首グリオークの登場だ。飛んでくる首を、うまくかわして攻撃しよう。ソードビームが有効だ！

ゴーマ

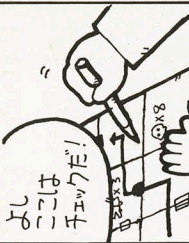
このゴーマは耐久力が強い！そのうえ、石像までがビームで攻撃してくるのだ。タイミングをうまくあわせよう。

テスチタート

前に出現したテスチタートと、あまり変わらない。動きが早くならないように、爆弾でよくねらって倒すのがいい。

この面のポイント！

●バイブル　これを取れば、炎の呪文が使えるようになる。ろうそくのかわりにだってなるんだ。

●オールマイティキー　何度でも使うことができる。これでもう、鍵不足で困らなくてもすむぞ。

このヒントは、とても大切なヒントだ。おろそかにすると、後で大変なことになるぞ。

レベル9では、このヒントはとても重要なものだ。おじいさん、ありがとう！

地下迷宮マップ
レベル8

書きこみカード

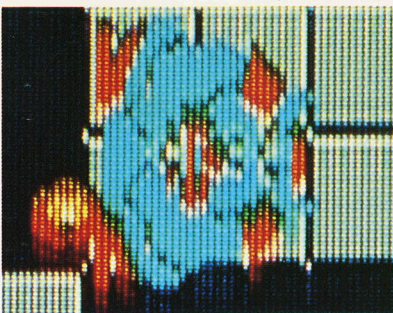
			START				

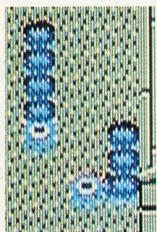
下のマークを白地図に書きこんで、自分だけのマップを作ろう!

- キーで開ける扉
- 最初から開いている扉
- 閉じるシャッター
- 爆弾で開くカベ
- コンパスのある部屋
- マップのある部屋
- ワープホールの部屋
- キーがとれる部屋
- トライフォースの部屋
- 爆弾のとれる部屋

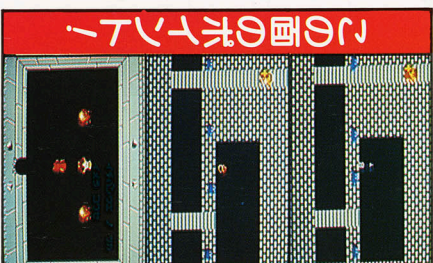
最大の難関レベル9を攻めろ LEVEL 9

最後の迷宮にひそむ最強の敵！

ガノン

ついに姿を現わした大魔王ガノン！

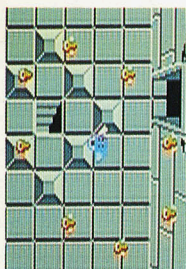
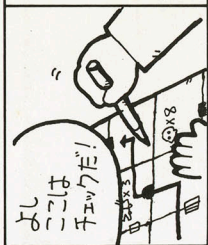
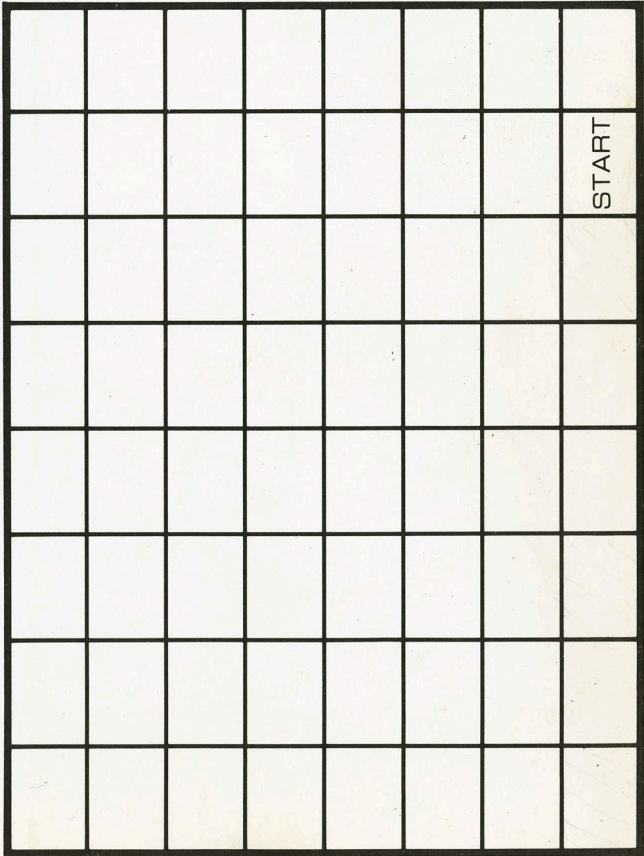
ガノンに対しては、普通の攻撃はまったく通用しない。ただ、マジカルソードとあるアイテムだけが、ガノンを倒すことができるのだ。

ラネモーラ

巨大ムカデだ。攻撃するたびに短かくなるぞ。青のラネモーラは、動きが早いので呪文で攻撃しよう。

この面のポイント！

●銀の矢　木の矢にかわって手に入る。貴重な武器なので、ルピーの数に注意して使おう。

●レッドリング　敵からうけるダメージを¼にしてくれる。強敵と戦うときには持っていたい。

大切なのが、この部屋のヒントだ。このヒントの意味がわかれば、もうゴールは近いぞ。

パタラ

まず、まわりを飛んでいる子分をすべて倒そう。注意するのは回転攻撃だ。親分パタラは、それから料理しよう。

地下迷宮マップ
レベル9

書きこみカード

						START	

下のマークを白地図に書きこんで、自分だけのマップを作ろう!

- キーで開ける扉
- 最初から開いている扉
- 閉じるシャッター
- 爆弾で開くカベ
- コンパスのある部屋
- マップのある部屋
- ワープホールの部屋
- キーがとれる部屋
- トライフォースの部屋
- 爆弾のとれる部屋

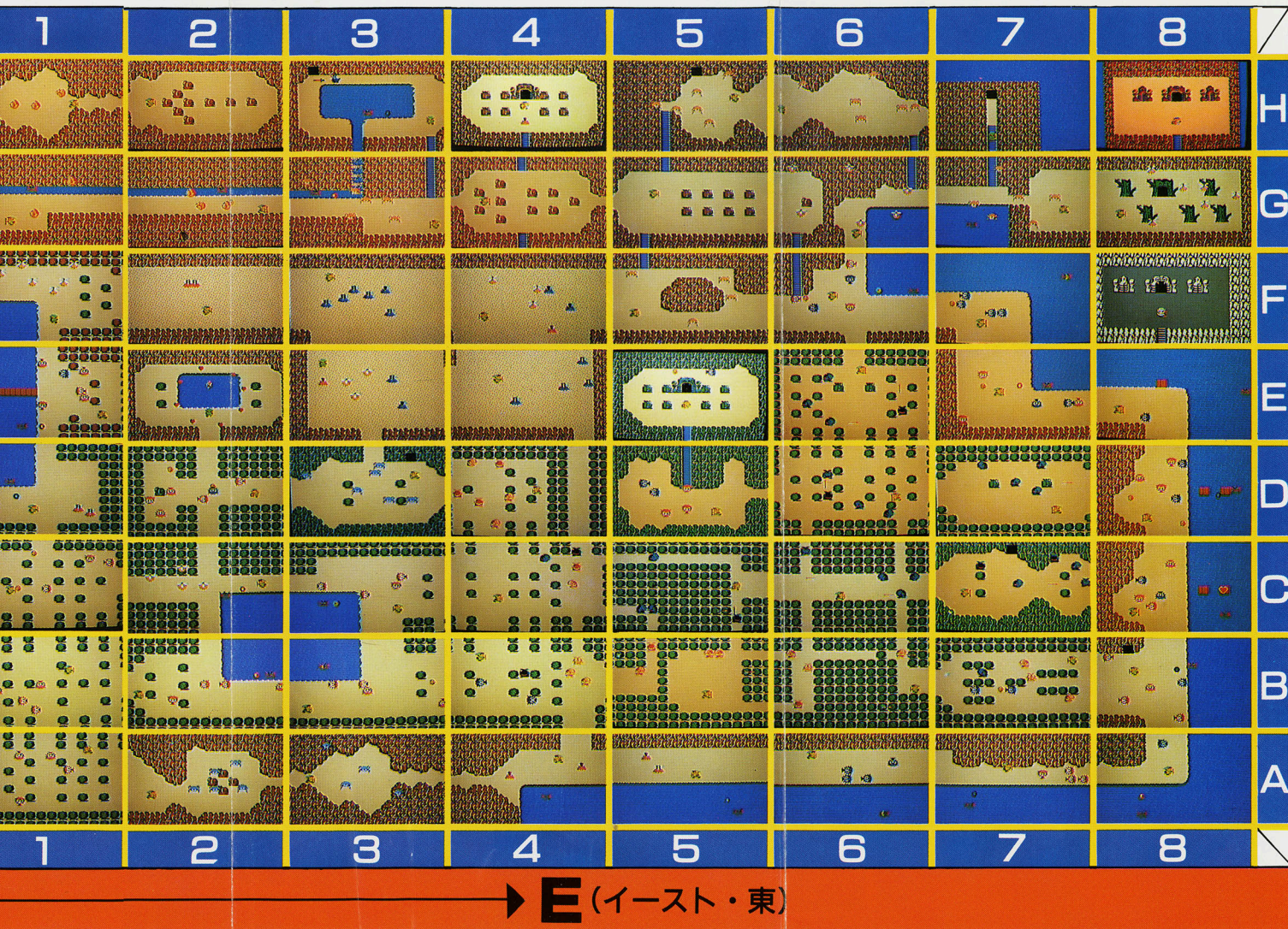
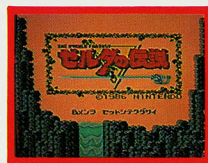
長いこと秘密にされていたハイラル地方のすべてが明らかになった。これがその完全マップだ／
リンクの冒険は、この地上から始まる。

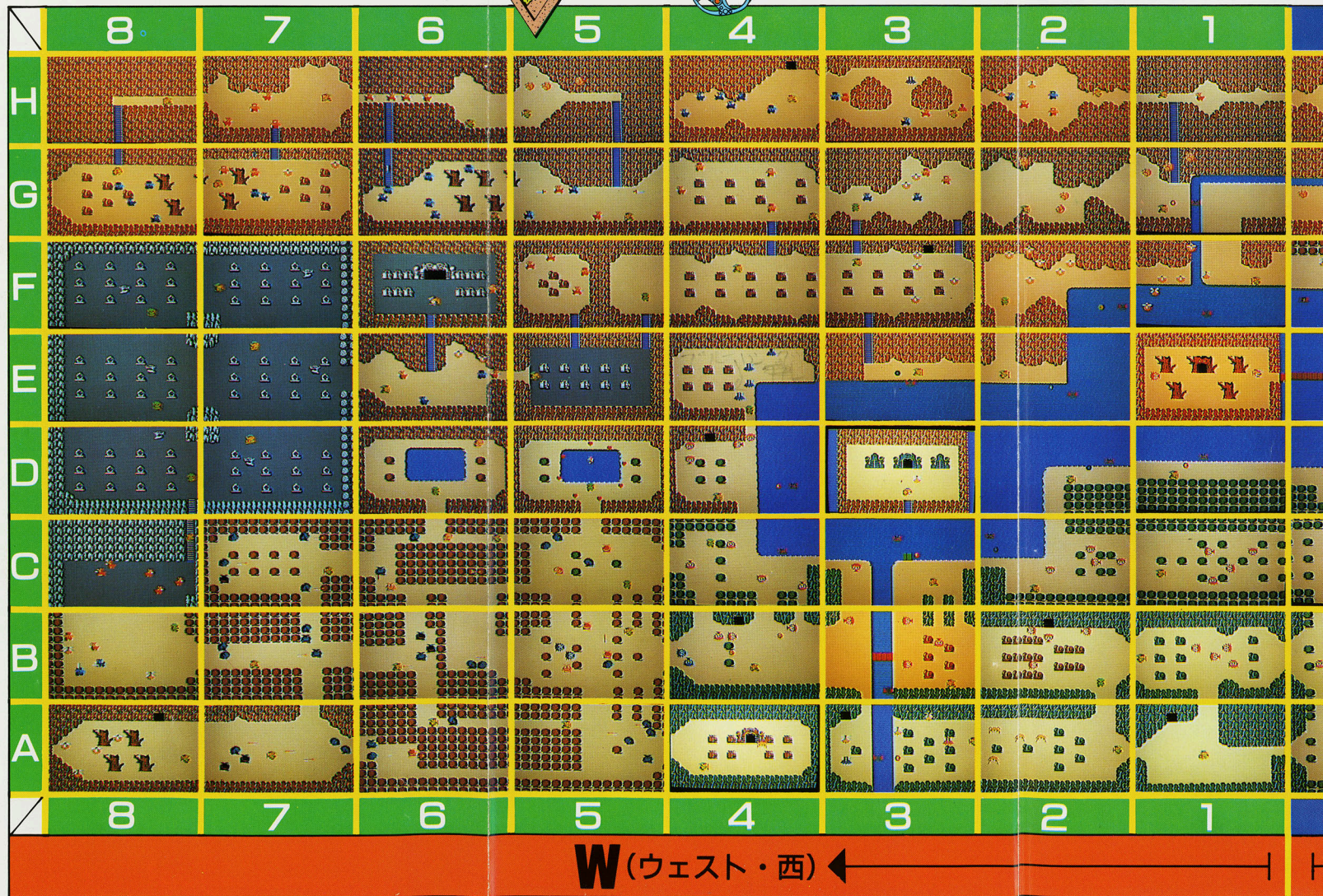
湖や森などいろいろな場所があり、それらのなかに地下迷宮の入口がかくされているんだ。もちろん、リンクの前には多くの敵が立ちふさがっているぞ!!

1 2 3 4 5 6 7 8

H G F E D C B A

1 2 3 4 5 6 7 8

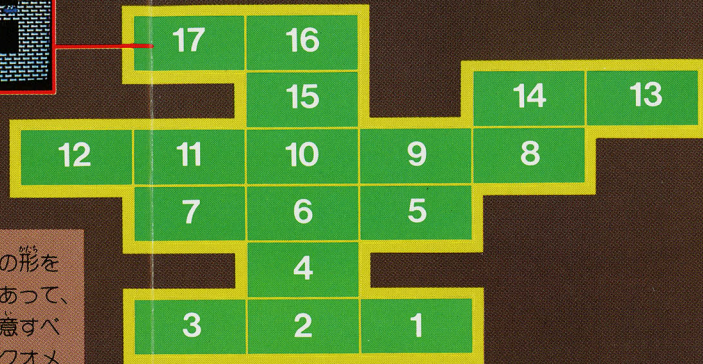
→ E（イースト・東）

N
W
E
S
ゼルダの伝説
THE HYRULE FANTASY
ゼルダの伝説™
地上完全マッ
ち じょう かん ぜん

8 7 6 5 4 3 2 1
H
G
F
E
D
C
B
A
8 7 6 5 4 3 2 1
W（ウェスト・西）

LEVEL-1～6 完全迷宮マップ

これがレベル１～６までの完全迷宮マップだ！　これをどう利用するかは、キミしだいだ。見ながら進んでもいいし、困った時だけ見てもいいだろう。ハートは全部赤くしてから入ろう！

レベル４は不気味な〝ヘビ〟の形をしている。ここからはまっ暗な部屋が出てきて、ろうそくを使わないと何も見えないんだ。強敵はテスチタートとグリオーク。爆弾とソードをうまく使って倒せ！　アイテムは、はしごだ。

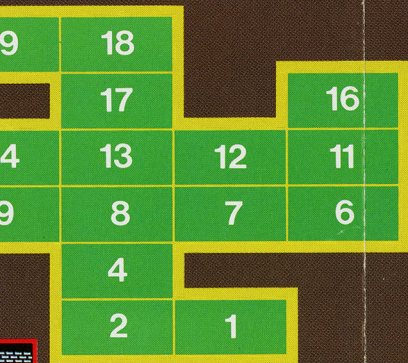
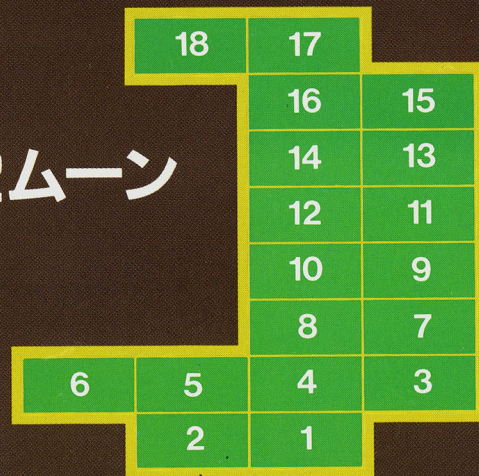
LEVEL-1イーグル

	17	16			
		15		14	13
12	11	10	9	8	
	7	6	5		
		4			
	3	2	1		

レベル１の迷宮は〝わし〟の形をしている。最初のレベルだけあって、そんなに強い敵はいない。注意すべき敵は、ゴーリア（赤）とアクオメンタスぐらいだ。

ここで取れるアイテムは、弓と木のブーメランだ。必ず取っておこう。

LEVEL-2ムーン

〝三日月〟の形をしているのが、レベル２の地下迷宮だ。入る前に残りの爆弾の数をチェックしておこう。ドドンゴとゴーリア（赤・青）には注意！　取れるアイテムは、マジカルブーメラン。これは木のブーメランより遠くに飛ぶんだ。

ンジ

レベル３は〝まんじ〟の形をしている。このレベルからすごく強い敵が出てくるぞ！　ハートの数が５つ以上、ホワイトソードも持っていたい。タートナック（赤）を倒さなければ、いかだは取れないぞ！

LEVEL-5リザート

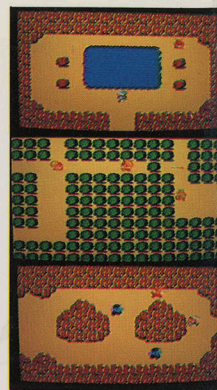
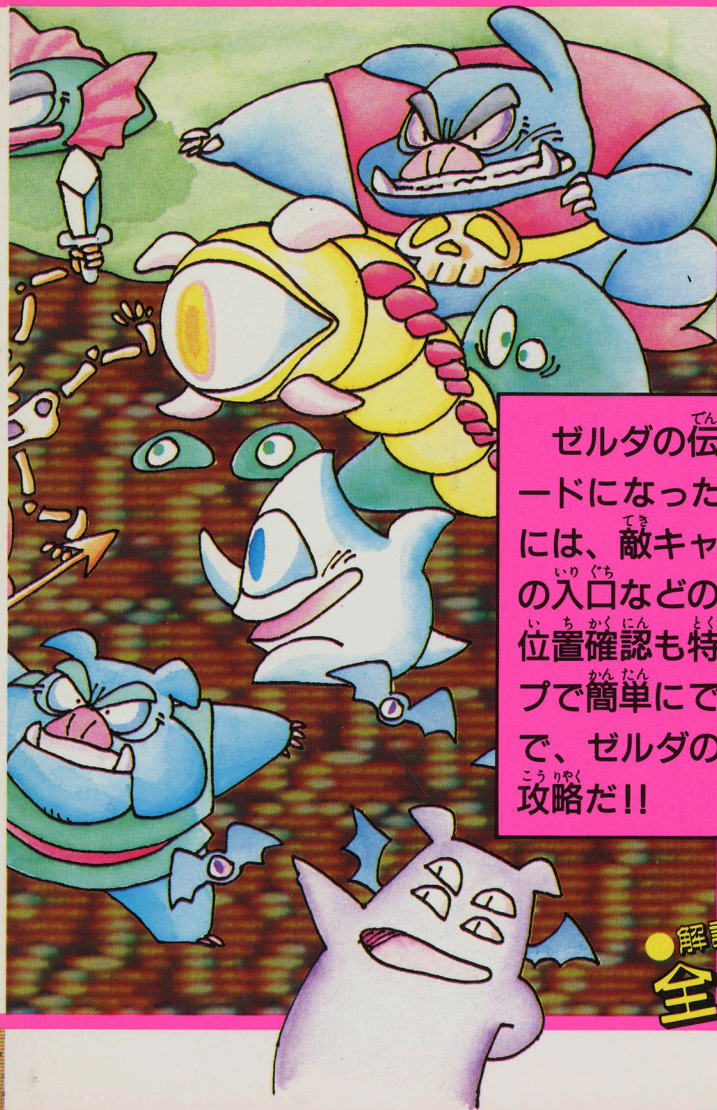
レベル5は"とかげ"だ。トライフォースを取る前に、必ずアイテムの笛を取ろう。ポルスボイスとデグドガは、あるものを使わないと倒せないよ。ポルスボイスはかわいい顔のわりには、メチャクチャ強い！大声で泣き叫びたくなるぞ！

LEVEL-4スネイク

LEVEL-6ドラゴン

レベル6は"ドラゴン"の形だ。必ずマジックシールドを買ってから入ろう。ウィズローブやバブルなど、うるさい敵がたくさんいるが、ここまできたなら大丈夫！ゴーマは弱点をあるものでねらうんだ。ここでのアイテムはマジカルロッドだよ。

LEVEL-3マ

ファミコン 必勝攻略カード **ゼルダの伝説**

ファミコン必勝攻略カードの大特典を生かそう!!

◎切り離して使えるオールカラーの新方式カードシステムだ!

◎各画面で登場する敵キャラクターがカードごとにマーク表示されていてわかりやすい。

◎位置確認がひとめでできる方位表と、画面ごとの難易度マークで、作戦がたてやすい。

◎全128面の折りこみ地上完全マップつき。

◎LEVEL1からLEVEL6までの地下マップと、それぞれの最短ルートつき。

◎完全攻略へのヒントとLEVEL7以降の白地図で、ゼルダ姫の救出までもうすぐだ。

ヤング・セレクション
ファミコン必勝攻略カード **ゼルダの伝説**

定価490円

1986年5月28日 第1刷発行

企画/編集 スタジオハード
発行人 増田義和
発行所 実業之日本社
本社 〒104 東京都中央区銀座1-3-9
印刷・製本 大日本印刷

実業之日本社 Printed in Japan 雑誌コード 63912-70

定価490円

ファミコン必勝攻略カード ゼルダの伝説

之日本社

応募方法

◎この本の感想
◎キミがいま、持っているゲームソフト
◎いちばん面白いと思ったソフト
◎これから、ほしいソフト ◎住所 ◎名前
◎学年 ◎ほしい賞品の番号
を応募ハガキに書き、応募券をはり、送ってください。抽選で合計 100人に、ファミリーコンピュータディスクカードをさしあげます。
しめきり 昭和61年8月31日

◎賞品番号
①謎の村雨城
②ゼルダの伝説
③スーパーマリオブラザースII

なお、発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

攻略カード① 応募券

ヤング・セレクション ファミコン 必勝攻略カード

ゼルダの伝説

新方式カードシステム!
おもしろ満足度200%

全128面 地上完全マップつき!!

必勝攻略カード ゼルダの伝説

実業之